

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM
DENGAN GAYA KONTEMPORER DI KOTA KEDIRI**

TUGAS AKHIR KARYA



GILANG PRIYUDA HADI

NIM. 12150122

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2020

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM
DENGAN GAYA KONTEMPORER DI KOTA KEDIRI**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat Sarjana Strata - 1 (S-1)
Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain



GILANG PRIYUDA HADI

NIM. 12150122

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DENGAN GAYA KONTEMPORER DI KOTA KEDIRI

Oleh :

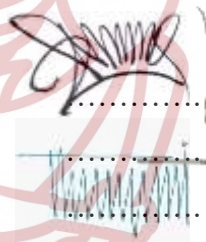
GILANG PRIYUDA HADI

NIM. 12150122

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji Pada
tanggal 12 Desember 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji : Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang : Indarto, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing : Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn.



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Desain (S.Ds) Pada Institut Seni Indonesia Surakarta.

Surakarta, 29 September 2020

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Joko'.

Joko Budiwiyanto, S.Sn., MA NIP. 19720708 200312 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gilang Priyuda Hadi

NIM : 12150122

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya berjudul :

Perancangan Interior Museum Gudang Garam dengan Gaya

Kontemporer di Kota Kediri

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiatisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 2020

Yang menyatakan,

Gilang Priyuda Hadi

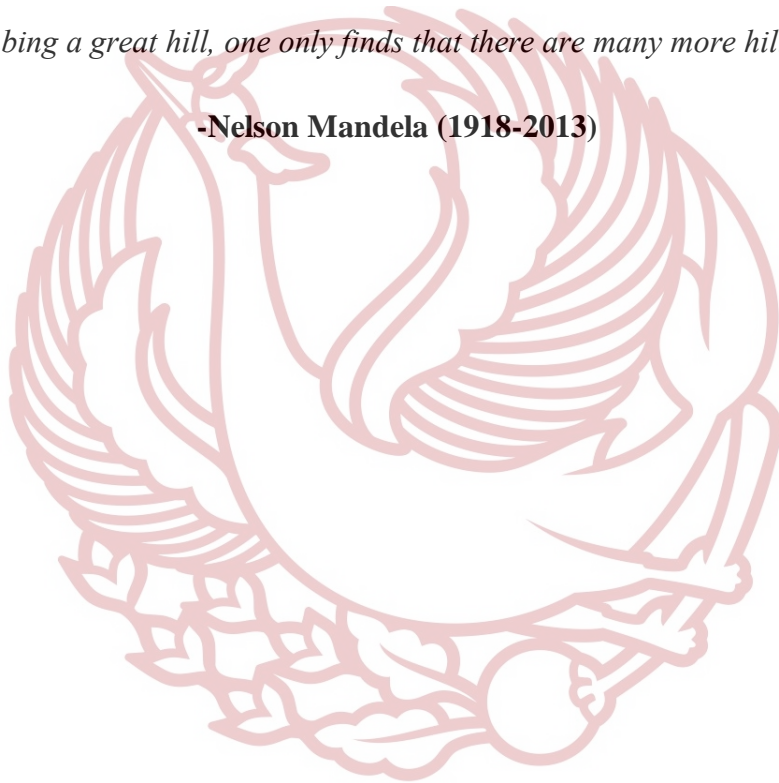
MOTTO

*“You can chain me, You can torture me,
You can even destroy this body,
But you will never imprison my mind”*

-Mahatma Gandhi (1869-1948)

“After climbing a great hill, one only finds that there are many more hills to climb.”

-Nelson Mandela (1918-2013)



ABSTRAK

PERENCANAAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DENGAN GAYA KONTEMPORER DI KOTA KEDIRI (Gilang Priyuda Hadi, 2019). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Gudang Garam merupakan salah satu perusahaan rokok terbesar di Indonesia. Perancangan Interior Museum Gudang Garam di Kota Kediri diharapkan menjadi wadah atau sarana baru untuk menyimpan dan memajang barang koleksi perusahaan yang bernilai historis untuk perkembangan Gudang Garam dan Kota Kediri. Perancangan ini juga sebagai bentuk apresiasi kepada karyawan yang notabene merupakan masyarakat sekitar sebagai hubungan antara masyarakat dan Gudang Garam. Mengusung gaya Kontemporer, Perancangan Interior Museum Gudang Garam menghadirkan sarana atau wahan baru yang dapat dimanfaatkan pengunjung untuk mempelajari sejarah perusahaan, mengadakan event edukasi, atau sekedar berkunjung dan menikmati suasana gaya interior kontemporer pada Museum Gudang Garam di temani sajian pada menu coffe lounge. Perancangan Museum Gudang diharapkan mampu menjadi salah satu wisata baru untuk menarik wisatawan lokal maupun luar kota untuk datang dan belajar di Kota Kediri.

Kata Kunci : Interior, Museum, Gudang Garam, Kontemporer

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur Alhamdulillah Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Karunia, Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Interior Museum Gudang Garam dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri.**

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjan Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Selama proses penulisan dan bimbingan Tugas Akhir, penulis banyak mendapat dorongan, motivasi, maupun bantuan secara moril dan materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir sekaligus Ketua Program Studi Desain Interior yang senantiasa meluangkan waktunya dalam memberikan pengarahan dan bimbingan serta memberikan dukungan moril, hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini.
2. Dhian Lestari hastuti., S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa mendampingi penulis dari tahun pertama kuliah hingga proses Tugas Akhir.
3. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M. Hum, selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah membimbing dan memberikan kelancaran pada proses akademik selama pengerjaan Tugas Akhir.

4. Joko Budiwiyanto, S.Sn., MA, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan kesempatan, doa dan nasehat kepada penulis.
5. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior, yang selalu memberikan masukan dan bimbingan dalam proses perkuliahan sampai terselesaikannya Tugas Akhir Kekaryaannya ini.
6. Bapak Selo, Ibu Yanti, Aak Yondi, dan semua keluarga tercinta, yang selalu memberikan dukungan baik dari segi moril maupun materil kepada penulis untuk selalu berusaha mencapai hasil yang maksimal.
7. Dewi Oktavia serta semua jajaran kost Latazan yang selalu memberikan dukungan, doa, semangat, dan keceriaan pada saat proses penyelesaian Tugas Akhir.
8. Cika, Nyeng, Bino, Desi, jimi dan semua adik-adik nyeng yang selalu menghibur dikala semangat menurun.
9. Arip dan Kuncoro rekan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir, serta Ibnu Athailah yang secara ikhlas meminjamkan laptopnya untuk pengerjaan Tugas Akhir.
10. Rekan-rekan Desain Interior angkatan 2012 Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah membantu dan memberikan semangat selama menjalani masa perkuliahan.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam bentuk apapun untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila terdapat banyak kekurangan baik disengaja maupun tidak disengaja selama proses menyelesaikan Tugas Akhir. Harapan

penulis, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan bagi pembaca pada umumnya dan mahasiswa Desain Interior pada khususnya.

Penulis menyadari di dalam Tugas Akhir Karya ini masih banyak memiliki kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun akan sangat penulis terima guna melengkapi kesempurnaan Tugas Akhir Karya ini.

Surakarta, 2020

Penulis



DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Ide/Gagasan Perancangan.....	6
C. Tujuan Perancangan.....	7
D. Manfaat	7
E. Tinjauan Sumber Perancangan	8
F. Landasan Sumber Perancangan.....	8
G. Metode Perancangan	17
H. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II	20
DASAR PEMIKIRAN DESAIN	20
A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan.....	20
B. Tinjauan Data Lapangan Museum Bank Mandiri Jakarta	43
BAB III	58
TRANSFORMASI DESAIN	58
A. Pengertian Objek Garap	58
B. Batasan Ruang Lingkup Garap	60

C. Site Plan.....	60
D. Potensi Site.....	61
E. Waktu Operasional	62
F. Struktur Organisasi	64
G. Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang	65
a) Area Office.....	66
b) Area Store.....	66
c) Area Pajang.....	68
d) Area Lobby.....	68
H. Program Ruang	70
I. Tema dan Gaya	80
J. Konsep Layout	81
K. Elemen Pembentuk dan Pengisi Ruang.....	83
L. Tata Kondisi Ruang.....	114
BAB IV	122
HASIL DESAIN	122
A. Gambar Denah Existing.....	122
B. Gambar Denah Lay Out.....	123
C. Gambar Rencana Lantai	124
D. Gambar Rencana Ceiling dan Lighting	125
E. Gambar Potongan.....	126
F. Gambar Detail Konstruksi.....	129
G. Gambar Furnitur Terpilih.....	130
H. Skema Bahan Dan Warna.....	132
I. Gambar Perspektif	133
BAB V	142
A. KESIMPULAN	142

B. SARAN	142
C. DAFTAR PUSTAKA	144



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Head Movement pada manusia Sumber	31
Gambar 2. Jarak pandang Manusia (Laki-laki)	31
Gambar 3. Jarak pandang Manusia (Perempuan)	32
Gambar 4. Pencahayaan Alami.....	34
Gambar 5. Sirkulasi Linear.....	37
Gambar 6. Sirkulasi Radial.....	37
Gambar 7. Sirkulasi Spiral	37
Gambar 8. Sirkulasi Grid.....	38
Gambar 9. Sirkulasi Jaringan.....	38
Gambar 10. Penggunaan material dalam ruang toko	41
Gambar 11. Bentuk dalam ruang kamar.....	42
Gambar 12. Bentuk dinding gaya kontemporer.....	42
Gambar 13. Fasad Museum Bank Mandiri.....	43
Gambar 14. Sirkulasi Museum Bank Mandiri basement	49
Gambar 15. Sirkulasi Museum Bank Mandiri lantai 1	49
Gambar 16. Sirkulasi Museum Bank Mandiri lantai 2	50
Gambar 17. layout Museum Bank Mandiri basement	51
Gambar 18. layout Museum Bank Mandiri lantai 1	51
Gambar 19. layout Museum Bank Mandiri lantai 2	52
Gambar 20. Site Plan Museum Bank Mandiri.....	57
Gambar 21. Site Plan Museum Gudang Garam.....	61
Gambar 22. Grouping zoning dan sirkulasi Museum Gudang Garam.....	77
Gambar 23. Alternatif 1 Layout Museum Gudang Garam.....	81
Gambar 24. Alternatif 2 Layout Museum Gudang Garam.....	82
Gambar 25. Alternatif 1 lantai lobby	84
Gambar 26. Alternatif 2 lantai lobby area	85
Gambar 27. Alternatif 1 dinding lobby	86
Gambar 28. Alternatif 2 dinding lobby	87
Gambar 29. Alternatif 1 ceiling lobby	88

Gambar 30. Alternatif 2 ceiling lobby	89
Gambar 31. Alternatif 1 lantai area pajang museum	93
Gambar 32. Alternatif 2 lantai area pajang museum	94
Gambar 33. Alternatif 1 dinding area pajang museum	95
Gambar 34. Alternatif 2 dinding area pajang museum	96
Gambar 35. Indikator Penilaian Alternatif 2 dinding area pajang	96
Gambar 36. Alternatif 1 ceiling area pajang museum.....	97
Gambar 37. Alternatif 2 ceiling area pajang museum.....	98
Gambar 38. Alternatif 1 lantai Mini Library	99
Gambar 39. Alternatif 2 lantai mini library.....	100
Gambar 40. Alternatif 1 dinding area mini library	101
Gambar 41. Alternatif 2 dinding area mini library	102
Gambar 42. Alternatif 1 ceiling Mini Library	103
Gambar 43. Alternatif 2 ceiling area Mini Library.....	104
Gambar 44. Alternatif 1 lantai multimedia room	107
Gambar 45. Alternatif 2 lantai multimedia room	108
Gambar 46. Alternatif 1 dinding multimedia room	109
Gambar 47. Alternatif 2 dinding multimedia room	110
Gambar 48. Alternatif 1 ceiling multimedia room.....	111
Gambar 49. Alternatif 2 ceiling multimedia room.....	112
Gambar 50. Sistem Akustik.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Ergonomi, Antropometri Manusia untuk Penerapan Ruang	16
Tabel 2. Tinggi rata-rata manusia, Sumber	30
Tabel 3. Lantai pada interior Museum Bank Mandiri.....	53
Tabel 4. Dinding pada interior Galeri Nasional Indonesia.....	54
Tabel 5. Ceiling pada interior Museum Bank Mandiri	54
Tabel 6. Tugas dan Tanggung jawab Pengelola Musuem Gudang Garam	65
Tabel 7. Aktifitas kebutuhan Area Office di Museum Gudang Garam	66
Tabel 8. Aktifitas kebutuhan Area Store di Museum Gudang Garam	67
Tabel 9. Aktifitas kebutuhan Area Exhibition di Museum Gudang Garam	68
Tabel 10. Aktifitas kebutuhan Area Lobby di Museum Gudang Garam	69
Tabel 11. Besaran Ruang pada Museum Gudang Garam	73
Tabel 12. Jenis Organisasi Ruang	74
Tabel 13. Bentuk-bentuk pola sirkulasi.....	79
Tabel 14. Indikator Penilaian Alternatif Layout	83
Tabel 15. Indikator Penilaian Alternatif 1 lantai lobby.....	84
Tabel 16. Indikator Penilaian Alternatif 2 lantai lobby.....	85
Tabel 17. Indikator penilaian alternatif lantai Lobby	86
Tabel 18. Indikator Penilaian Alternatif 1 dinding lobbyAlternatif 2.....	86
Tabel 19. Indikator Penilaian Alternatif 2 dinding lobby	87
Tabel 20. Indikator penilaian alternatif dinding Lobby	88
Tabel 21. Indikator Penilaian Alternatif 1 ceiling lobby.....	88
Tabel 22. Indikator Penilaian Alternatif 2 ceiling lobby.....	89
Tabel 23. Indikator penilaian alternatif ceiling Lobby.....	89
Tabel 24. Analisis desain furniture pada area Lobby.....	93
Tabel 25. Indikator Penilaian Alternatif 2 ceiling lobby.....	94
Tabel 26. Indikator Penilaian Alternatif 2 lantai area pajang	94
Tabel 27. Indikator penilaian alternatif lantai Area Pajang Museum	95
Tabel 28. Indikator Penilaian Alternatif 1 dinding area pajang.....	96
Tabel 29. Indikator penilaian alternatif dinding pajang museum	97

Tabel 30. Indikator Penilaian Alternatif 1 ceiling area pajang	97
Tabel 31. Indikator Penilaian Alternatif 2 ceiling area pajang	98
Tabel 32. Indikator penilaian alternatif ceiling Area Pajang Museum	98
Tabel 33. Analisis desain furniture pada area pajang museum	99
Tabel 34. Indikator Penilaian Alternatif 1 lantai area pajang	100
Tabel 35. Indikator Penilaian Alternatif 2 lantai area pajang	100
Tabel 36. Indikator penilaian alternatif lantai Mini Library	101
Tabel 37. Indikator Penilaian Alternatif 1 dinding mini library	102
Tabel 38. Indikator Penilaian Alternatif 2 dinding mini library	102
Tabel 39. Indikator penilaian alternatif dinding Mini Library	103
Tabel 40. Indikator Penilaian Alternatif 1 ceiling mini library	103
Tabel 41. Indikator Penilaian Alternatif 2 ceiling mini library	104
Tabel 42. Indikator penilaian alternatif ceiling Mini Library	105
Tabel 43. Analisis desain furniture pada ruang mini library	106
Tabel 44. Indikator penilaian alternatif 1 lantai multimedia room	107
Tabel 45. Indikator penilaian alternatif 2 lantai multimedia room	108
Tabel 46. Indikator penilaian alternatif lantai multimedia room	109
Tabel 47. Indikator penilaian alternatif 1 dinding multimedia room	109
Tabel 48. Indikator penilaian alternatif 2 dinding multimedia room	110
Tabel 49. Indikator penilaian alternatif dinding multimedia room	111
Tabel 50. Indikator penilaian alternatif 1 ceiling multimedia room	111
Tabel 51. Indikator penilaian alternatif 2 ceiling multimedia room	112
Tabel 52. Indikator penilaian alternatif ceiling multimedia room	113
Tabel 53. Analisis desain furniture pada Multimedia room	113
Tabel 54. Sistem Pencahayaan	116
Tabel 55. Sistem Penghawaan	117
Tabel 56. Sistem Keamanan	119
Tabel 57. Rambu-rambu Peringatan dan Petunjuk	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Kediri adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Memiliki luas sekitar 63,40 km² atau (6.340 ha) yang terdiri atas tiga Kecamatan dan 46 Kelurahan yang terbelah oleh Sungai Brantas yang membujur dari selatan ke utara sepanjang tujuh kilometer, Kota Kediri merupakan kota sedang di Provinsi Jawa Timur dengan penduduk sekitar 240.979 jiwa (2003).

Kota Kediri merupakan pusat perdagangan untuk gula dan industri rokok di Indonesia dan dinobatkan sebagai *Most Recommended City for Investment* pada tahun 2010 di Indonesia berdasarkan *survey* oleh SWA yang dibantu oleh *Business Digest*, unit bisnis riset grup SWA. Sebagai kota terbesar ketiga di Provinsi Jawa Timur setelah Surabaya dan Malang, Kediri juga merupakan ibukota dari Karesidenan Kediri yang terdiri dari beberapa kota dan kabupaten yaitu kabupaten Kediri, Nganjuk, Tulungagung, Blitar, dan Trenggalek.¹

Kota ini berkembang seiring meningkatnya kualitas dalam berbagai aspek, mulai dari aspek pendidikan, pariwisata, perdagangan, birokrasi pemerintah, hingga olahraga. Pusat perbelanjaan dari tingkat swalayan hingga mall sudah beroperasi di kota ini. Pada bidang ekonomi pariwisata, kota ini mempunyai beragam tempat wisata untuk masyarakat lokal menengah ke bawah seperti kolam renang Pagora, Water Park Tirtayasa, Dermaga Jayabaya, Goa Selomangleng, dan Taman Sekartaji. Sepanjang jalan Dhoho banyak ditemukan pusat pertokoan terpadat di Kediri, diberbagai area kota banyak didirikan minimarket, cafe, resort, hiburan malam dan banyak tempat lain yang menjadi penopang ekonomi sekaligus memenuhi kebutuhan masyarakat.²

Kota Kediri menerima penghargaan sebagai kota yang paling kondusif untuk berinvestasi dari sebuah ajang yang berkaitan dengan pelayanan masyarakat dan kualitas otonomi. Kediri menjadi rujukan para investor yang ingin menanamkan modalnya di kota yang sedang berkembang ini. Beberapa perguruan tinggi swasta,

¹ Id.wikipedia.org/wiki/kota_kediri diakses oleh Gilang Priyuda Hadi pada tanggal 4 April 2016

² www.kota-kediri.co.id diakses oleh Gilang Priyuda Hadi pada tanggal 4 April 2016

pondok pesantren, tempat ibadah dan tempat ziarah Katolik berupa Gua Maria Puhsarang juga memberi manfaat pada sektor perekonomian kota ini.

Salah satunya perusahaan rokok di Indonesia yang berdiri dan berkembang di Kediri yaitu, PT. Gudang Garam Tbk. Industri rokok Gudang Garam menjadi penopang mayoritas perekonomian warga Kediri, yang sekaligus merupakan perusahaan rokok terbesar di Indonesia. Sekitar 16.000 warga Kediri menggantungkan hidupnya kepada perusahaan ini. Gudang Garam menyumbangkan pajak dan cukai yang relatif besar terhadap Pemkot Kediri, tidak jarang juga PT. Gudang Garam Tbk ikut berpartisipasi dalam acara atau kegiatan sosial di dalam kota maupun di luar kota. Oleh karena itu, PT. Gudang Garam Tbk sangat berperan penting dalam pembangunan di Kota Kediri.³

PT. Gudang Garam Tbk didirikan pada tanggal 26 Juni 1958 oleh Suryo Winowidjojo, yang merupakan pemimpin dalam produksi rokok kretek. Sebelum mendirikan Gudang Garam, Suryo Winowidjojo sempat bekerja di pabrik rokok “93” milik pamannya. Berkat kerja keras dan kerajinannya dia mendapat promosi dan akhirnya menduduki posisi direktur di perusahaan tersebut.

Suryo Winowidjojo kemudian keluar dari pabrik rokok “93” dan pada usia 35 tahun Suryo Winowidjojo mendirikan perusahaannya sendiri yaitu pabrik rokok Gudang Garam di Kediri, Jawa Timur. Suryo Winowidjojo membeli tanah di Kediri dan memulai memproduksi rokoknya sendiri diawali dengan rokok *kretek* dari *klobot* dan kemudian berkembang pesat dengan jumlah karyawan mencapai 500.000 orang yang menghasilkan 50 juta batang *kretek* setiap bulannya. Perusahaan ini berlokasi di daerah Semampir II, tepat di jantung kota Kediri Jawa Timur. PT. Gudang Garam Tbk juga memiliki anak cabang di berbagai daerah. Lokasi pabrik ini dekat dengan lokasi bahan baku pembuatan rokok. Sedangkan sumber daya manusia diambil dari masyarakat sekitar daerah tersebut, yaitu Kota Kediri. Namun, lokasi pabrik sedikit jauh dari pemukiman penduduk, sehingga tidak mengganggu masyarakat daerah sekitar, dan masyarakat juga tidak merasakan ketidaknyamanan akibat aktifitas pabrik yang menyebabkan polusi udara.⁴

³ <http://www.indonesia-investments.com/business/indonesian-companies/gudang-garam/item198> di akses oleh Gilang priyuda hadi pada tanggal 27 April 2016

⁴ <http://in.reuters.com/finance/stocks/companyProfile?symbol=GGRM.JK> di akses oleh Gilang priyuda hadi pada tanggal 27 April 2016

Kesuksesan gudang garam juga tidak terlepas dari masyarakat sekitar yang sangat berperan dalam perkembangan PT. Gudang Garam Tbk. Namun, belum ada apresiasi dari perusahaan berupa penghargaan atau pengabdian sejarah atas dedikasi masyarakat sekitar yang notabene bekerja sebagai karyawan perusahaan. Selain itu, PT. Gudang Garam Tbk. juga belum mempunyai sarana untuk meletakkan benda-benda bersejarah yang juga ikut andil dalam pembangunan perusahaan. Banyak alat-alat pembuat rokok antik, mesin pemotong tembakau lama, serta foto-foto perjalanan perkembangan perusahaan yang belum tertata rapi, melainkan hanya diletakan di kantor pusat perusahaan sebagai barang tak terpakai. Apabila barang-barang antik dan foto-foto lama dapat dikelola dan diaplikasikan pada ruangan seperti pembentukan museum, maka akan terbentuk suatu nilai yang mengacu pada hasil kesuksesan perusahaan terhadap apresiasi sejarah mereka, dari sudut pandang masyarakat juga akan terbentuk suatu kebanggaan tersendiri untuk perusahaan dan Kota Kediri dengan adanya apresiasi tersebut.

Dari penjabaran masalah yang telah terjadi di atas, perlu diadakannya sarana untuk mewadahi sejarah yang meliputi perkembangan perusahaan. Pembangunan museum misalnya, sebuah wadah untuk penempatan benda atau bukti sejarah akan sangat bermanfaat bagi perusahaan dan Kota Kediri. Dalam museum tersebut dapat menjadi tempat peletakan benda bernilai sejarah bagi perusahaan dan Kota Kediri, benda-benda tersebut misalnya : alat-alat antik pembuat rokok yang sudah tidak terpakai, foto-foto pada masa pembangunan perusahaan dengan masyarakat, *kliping* dari media cetak yang meliput tentang prestasi dan kejadian yang sudah di alami perusahaan, serta foto-foto bersejarah Kota Kediri juga bisa diaplikasikan pada museum tersebut.

Pengertian museum yang lebih mendalam dan lebih bersifat internasional dikemukakan oleh Internasional Council of Museum (ICOM), yakni :

Museum adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan.⁵

⁵ Ali Akbar, *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*, (Jakarta, 2010), hal 39.

Museum dalam menjalankan aktivitasnya, mengutamakan dan mementingkan penampilan koleksi yang dimilikinya. Pengutamaan kepada koleksi itulah yang membedakan museum dengan lembaga-lembaga lainnya. Setiap koleksi merupakan bagian integral dari kebudayaan dan sumber ilmiah, hal itu juga mencakup informasi mengenai objek yang ditempatkan pada tempat yang tepat, tetapi tetap memberikan arti tanpa kehilangan arti dari objek. Penyimpanan informasi dalam bentuk susunan yang teratur rapi dan pembaharuan dalam prosedur, serta cara dan penanganan koleksi. Berdasarkan buku pedoman Museum Indonesia bangunan museum setidaknya terdiri dari dua unsur, yakni bangunan pokok dan bangunan penunjang.⁶

1. Bangunan pokok meliputi beberapa ruang sebagai berikut.
 - a. Ruang pameran tetap
 - b. Ruang pameran temporer
 - c. Ruang auditorium/audiovisual
 - d. Ruang kantor/administrasi dan perpustakaan
 - e. Ruang laboratorium konservasi
 - f. Ruang penyimpanan koleksi
 - g. Ruang bengkel kerja reparasi
2. Bangunan penunjang meliputi beberapa ruang sebagai berikut.
 - a. Ruang penjualan tiket dan penitipan barang
 - b. Ruang *lobby*
 - c. Ruang toilet
 - d. Ruang pos jaga/kemanan
 - e. Ruang parkir dan taman
 - f. Toko *merchandise/souvenir*

Fungsi dari museum dapat dikemukakan dengan sembilan fungsi yakni pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya, dokumentasi dan penelitian ilmiah, konservasi dan preservasi, penyebaran dan perataan ilmu untuk umum, pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa, visualisasi warisan alam dan budaya, cermin pertumbuhan peradaban umat manusia, dan yang terakhir

⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kecil Tapi Indah Pedoman Pendirian Museum*, (Jakarta, 2000), hal 9.

pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.⁷ Tugas museum yang dijalankan yakni pengumpulan atau penggandaan, pemeliharaan, konservasi, penelitian, pendidikan, dan rekreasi.⁸

Salah satu perusahaan rokok terkenal di Surabaya Indonesia, PT HM Sampoerna sudah membentuk museum untuk perusahaannya. House Of Sampoerna dulunya adalah gedung tua yang didirikan pada tahun 1864 dan awalnya digunakan sebagai panti asuhan untuk anak yatim piatu laki-laki. Pada tahun 1912 panti asuhan tersebut di pindah ke Jl. Embong Malang. Setelah cukup sukses, pemilik perusahaan Sampoerna Liem Seeng Tee membeli gedung tua tersebut untuk memproduksi produknya. Seiring berjalannya waktu yang mengangkat kesuksesan PT HM Sampoerna, gedung tersebut sekarang menjadi museum rokok yang diberi nama House Of Sampoerna.⁹

Terinspirasi dari House Of sampoerna, munculah ide perencanaan untuk pembangunan Meseum Gudang Garam, dengan mengusung sejarah yang sudah dialami PT. Gudang Garam Tbk, serta hubungan timbal-balik antara perusahaan dan masyarakat sekitar Kota Kediri akan mewujudkan museum yang bermanfaat bagi perusahaan dan Kota Kediri.

Penempatan museum ini tidak memungkinkan untuk pembangunan gedung baru di daerah pusat kota, mengingat sudah padatnya area kota kediri. Ada lahan yang sebenarnya bisa dibangun untuk gedung baru, sebelah Gor Sanjaya yang juga milik PT. Gudang Garam Tbk, lahan tersebut bisa menjadi alternatif tempat pembangunan museum ini, namun perlu pertimbangan yang teliti mengingat lokasi yang agak jauh dari pusat kota. Salah satu solusi dalam pembentukan museum ini adalah mengalih fungsikan gedung atau ruangan yang sudah tidak lagi mengalami aktivitas produksi.

Berada di Jl. Semampir, bersebrangan dengan sungai Brantas yang menjadi salah satu ikon kota kediri, di samping gedung kantor utama PT. Gudang Garam Tbk. Menjadi prioritas utama untuk perencanaan museum ini.

Dalam rangka mewujudkan museum yang dapat berfungsi sebagai mestinya, dapat dilakukan dengan tindakan peningkatan dan pengembangan dalam metode dan teknik pamerannya yang meliputi : unsur fisik dalam perancangan interior

⁷ Ali Akbar, Museum di Indonesia Kendala dan Harapan, Jakarta, 2010, hal 13.

⁸ <http://etd.eprints.ums.ac.id/6643/1/D300040009.pdf> diunduh pada tanggal 13 Agustus 2016 pukul 19.35 WIB

⁹ <http://www.hmsampoerna.id/house-of-sampoerna/profile> di akses oleh Gilang priyuda hadi pada tanggal 29 April 2016

(lantai, dinding dan langit-langit), unsur penunjang yang menyangkut sistem display beserta perlengkapannya yang di pakai untuk menyajikan koleksi museum, dan unsur persyaratan ruang (pencahayaan, penghawaan, akustik). Museum harus dapat memanfaatkan benda koleksi dan semua sarana yang ada termasuk fasilitas gedung karena museum harus bersifat : komunikatif dan kultural-edukatif, harus indah dan menarik, dan juga harus terikat pada konsep pesan dan tema.¹⁰ Dengan pedoman tersebut, perencanaan Museum Gudang Garam akan menggunakan gaya kontemporer. Perpaduan koleksi museum yang kebanyakan dari masa lampau atau lebih cocok dengan sebutan antik namun bernilai historis, gaya kontemporer akan membawa nuansa baru untuk dapat mempelajari sejarah yang ada pada museum.

Dengan adanya perencanaan Museum Gudang Garam, diharapkan dapat lebih membangun kerjasama antara masyarakat Kota Kediri dan perusahaan dalam pembangunan Kota Kediri. Meskipun pada masa modern ini banyak isu produsen rokok di Indonesia mulai terancam diilegalkan oleh pemerintah mengingat resiko penyakit yang sangat mematikan bagi perokok, namun perencanaan museum ini tidak akan terpengaruh dengan desas-desus yang beredar. Karena tujuan perencanaan di bangunnya Museum Gudang Garam adalah untuk mengapresiasi peran perusahaan dengan masyarakat sekitar atas hubungan timbal-balik yang telah dijalin sejak pertama pendirian PT. Gudang Garam Tbk, serta untuk mengenang sejarah perusahaan dan Kota Kediri.

B. Ide/Gagasan Perancangan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka gagasan penciptaan desain yang dijadikan sebagai acuan dalam memberi ruang lingkup Perancangan Interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya kontemporer di kota Kediri ini adalah :

1. Bagaimana *Merancang Interior Museum Gudang Garam dengan Gaya kontemporer di kota Kediri* dapat memenuhi informasi yang dibutuhkan pengunjung dan berdampak positif bagi masyarakat Kota Kediri ?
2. Bagaimana merancang *Interior Museum Gudang Garam di Kota Kediri* dengan mengangkat gaya *kontemporer* ?

¹⁰ Dadang Udansyah, Seni Tata Pameran di Museum, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988),2.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari “*Perancangan Interior Museum Gudang Garam Garam dengan Gaya kontemporer di Kota Kediri*” adalah:

- a. Merancang desain interior pada Museum Gudang Garam sebagai tempat untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan pengunjung tentang sejarah perkembangan PT Gudang Garam Tbk, dan dapat menjadi bentuk pengapresiasi atas kerjasama antara masyarakat sekitar pabrik.
- b. Merancang Museum Gudang Garam di Kota Kediri dengan menerapkan gaya kontemporer.

D. Manfaat

Perancangan Interior Museum Gudang Garam Garam dengan Gaya kontemporer di Kota Kediri diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Institusi / Lembaga

- a. Manfaat bagi Institusi / Lembaga dapat mendokumentasi karya tulis hasil perancangan ini untuk menambah literatur ide perancangan interior tentang Perancangan Interior Museum Gudang Garam di Kota Kediri Dengan Gaya Kontemporer

2. Perancang

- a. Manfaat bagi perancang menambah wawasan dan ilmu pengetahuan perancang yang lebih mengenai bagaimana merancang sebuah interior Museum Gudang Garam di Kota Kediri
- b. Manfaat bagi perancang menambah wawasan perancang tentang Pentingnya keberadaan Museum Gudang Garam yang berpengaruh bagi wisata di Kota Kediri.

3. Pengunjung

- a. Manfaat bagi pengunjung dengan adanya Museum Gudang Garam menjadi sarana berwisata sejarah baru di Kota Kediri
- b. Manfaat bagi pengunjung dengan adanya Museum Gudang Garam menjadi tempat belajar sejarah akan perusahaan dan Kota Kediri.

E. Tinjauan Sumber Perancangan

Berdasarkan data lapangan dan dalam proses pencarian literatur didapatkan beberapa karya dan kajian mengenai pemilihan objek Museum yaitu :

1. Tugas Akhir Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta disusun oleh Judhiestira Paramitha yang berjudul “*Revitalisasi Museum Kretek di Kudus*” disusun pada tahun 2010. Pada tugas akhirnya, Judhiestira Paramitha menggunakan bangunan yang sudah berdiri atau yang sudah ada. Dengan mengalih fungsikan bangunan lama menjadi sebuah museum rokok di Kudus. Jenis benda yang di pajang hanya meliputi produk-produk rokok kretek yang ada di kudus. Pada racangannya, Judhies Paramitha lebih menekankan atau menambah fasilitas yang belum ada dan perlu di adakan. Sedangkan mengenai nilai historis dari rokok kretek tersebut berada di Kudus belum di terapkan.
2. Tugas Akhir Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara yang disusun oleh Anggy P Siregar dengan judul “*Deli Tobacco Museum (Arsitektur Simbolis)*” pada tahun 2011. Pada perancangannya, Anggi P Siregar merancang sebuah museum yang bernilai bagi daerah Medan. Seluk-beluk perdagangan dan pengolahan tembakau di cantumkan pada perancangannya. Sedangkan dalam aspek gaya yang diterapkan. Anggi P Siregar menggunakan gaya dan konsep arsitektur bangunan daerah Medan.

Bersama pencantuman dua karya tersebut, originalitas karya tugas akhir *Perancangan Interior Museum Gudang Garam dengan Gaya kontemporer di Kota Kediri* dengan lingkup kerja pada desain interior dapat dipertanggungjawabkan keaslian karyanya karena belum pernah dilakukan oleh penulis lain.

F. Landasan Sumber Perancangan

Sebuah perancangan atau proses desain harus memenuhi kebutuhan penggunanya. Desain yang baik ialah desain yang dapat mengoptimalkan kegiatan pengguna. Ada beberapa faktor agar kegiatan pengguna dapat optimal yaitu keamanan, kenyamanan, dan keindahan. Maka dari itu dalam sebuah desain diperlukan pendekatan pemecahan desain agar kebutuhan pengguna dapat terpenuhi

secara optimal dan menghasilkan sebuah desain yang baik. Dalam perancangan interior museum Gudang Garam di kota Kediri ini penulis menggunakan pendekatan pemecahan desain yaitu pendekatan ergonomi, pendekatan fungsi, pendekatan estetika, pendekatan tema dan pendekatan teknis.

1) Pendekatan Fungsi

Desain yang baik adalah desain yang dapat memenuhi kebutuhan fungsi penggunaannya. Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, fungsi interior memiliki sejuta makna yang harus ditangkap yang selanjutnya dapat diterjemahkan oleh seorang desainer.¹¹

Menurut Francis D.K. Ching, pendekatan fungsi yang sesuai kriteria meliputi :

- Pengelompokan *furniture* yang spesifik sesuai aktivitas
- Dimensi dan ruang gerak yang sesuai
- Jarak sosial yang memadai
- Privasi dan akustik yang sesuai
- Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai
- Sarana penerangan dan sarana listrik lainnya atau mekanis yang sesuai¹²

Oleh karena itu, perancangan ini harus sesuai dengan fungsi yang ada dan dapat mengakomodasi aktivitas pengguna didalamnya dengan kegiatan yaitu pameran, kantor, dan perpustakaan. Ruang-ruang dalam perancangan interior museum Gudang Garam mempunyai fungsi masing-masing untuk memenuhi kebutuhan pengguna baik pengunjung maupun pengelola. Dalam hal ini, pendekatan fungsi sebagai pendukung perancangan, adapun fasilitas kelengkapan

¹¹ Sunarmi, *Metodologi Desain*. Surakarta. 2008. Hal. 46

¹² Francis D.K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga. 1999. Hal. 66

fungsi ruangan sebagai syarat utama untuk aktivitas pengguna fasilitas museum

Gudang Garam, yaitu :

- a. *Receptionist* merupakan ruang yang bersifat publik dan berfungsi sebagai ruang penerimaan tamu/pengunjung museum.
- b. *Lobby* merupakan ruang yang bersifat publik atau umum, berfungsi sebagai tempat informasi dan juga dipergunakan sebagai ruang transisi antara ruang satu dengan ruang lainnya. *Lobby* juga dilengkapi ruang tunggu dan penataan desain pada area *lobby* lebih menonjol sesuai tema dan gaya serta dapat ditangkap oleh pengunjung pada area ini.
- c. *Display area* merupakan ruang display atau pajang barang barang bersejarah dan mempunyai nilai historis.
- d. *Cafe lounge* merupakan ruang yang menjual makanan dan minuman bagi pengunjung dan pengelola.
- e. *Gift Store* merupakan ruang yang menjual berbagai produk mulai dari sovenir merchandise museum, kerajinan lokal Kediri, serta makanan oleh oleh khas kota Kediri.
- f. *Mini Library* merupakan ruang untuk membaca dan meminjam buku-buku yang berkaitan dengan sejarah kota Kediri.
- g. *Multimedia Room* merupakan ruang yang dipergunakan sebagai wahana tambahan pada museum, yaitu ruang untuk screanning video sejarah, vidio biografi serta bisa di gunakan untuk event pemutaran film pendek tentang sejarah.
- h. *General Manager Room* merupakan area kerja untuk General Manajer.
- i. *Office* merupakan ruang kerja untuk para *staff* dan pengelola.

j. *Meeting Room* merupakan ruang yang digunakan untuk menyelenggarakan rapat (*meeting*) dan pertemuan yang memiliki kapasitas 10 orang.

k. *Lavatory* atau toilet.

2) Pendekatan Warna

Menentukan warna dalam perancangan sebuah desain interior harus memperhatikan beberapa faktor, diantaranya adalah pemilihan warna harus dapat menciptakan suasana yang sesuai dengan konsep, tema dan gaya. Psikologi cahaya mencakup pemahaman tentang persepsi, kontras pencahayaan, dan kesan subjektif terhadap ruang.¹³ Pemilihan warna harus mempertimbangkan pengaruh warna terhadap psikologis pengguna ruang, karena pemilihan warna dapat mempengaruhi *mood* dan perilaku seseorang.

Dalam memberikan warna pada ruang, semuanya harus mendapat warna yang sesuai fungsinya, dimana dinding dan perabot sebagai pendukung warna.¹⁴ Warna mempunyai peran penting dalam desain interior untuk membentuk kesan dan suasana yang ditampilkan dalam ruang tersebut. Sedangkan dalam perancangan interior museum Gudang Garam di kota Kediri akan menggunakan acuan skema warna primer/warna-warna dasar seperti merah, kuning, dan biru.

Pemilihan skema warna adalah untuk menciptakan suasana interior dengan mendekatkan karakteristik warna dari warna-warna primer.

¹³ Gary Gordon, James L. Nuckolls, *Interior Lighting for Designer Third Edition*, John Wiley & Sons, Inc, USA, 1995, hal.9

¹⁴ Anditya, *Buku Pintar Desain Arsitektur – Ide Warna Rumah Gaya*, Yogyakarta, 2016, hal 31.

3) Pendekatan Estetika

Dalam teori estetika, keindahan dalam arti terbatas lebih disempitkan sehingga hanya menyangkut benda-benda yang dicerap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan bentuk dan warna secara kasat mata.¹⁵

Penciptaan suasana interior penting diwujudkan dengan harapan orang akan menangkap pesan rasa dari interior dan akhirnya orang akan selalu ingat dan ingin kembali hadir menikmati suasana tersebut.¹⁶ Dasar-dasar penyusunan prinsip desain dari unsur-unsur estetik merupakan prinsip pengorganisasian unsur dalam desain. Unsur desain yang digunakan pada desain diantaranya adalah titik, garis, bidang, ruang, warna, dan tekstur. Hakekat suatu komposisi yang baik, jika suatu proses penyusunan unsur pendukung karya seni, memperhatikan prinsip-prinsip komposisi seperti, keselarasan (*harmony*), perlawanan (*contras*), *unity*, keseimbangan (*balance*), *simplicity*, aksentuasi, dan proporsi.¹⁷ Prinsip-prinsip tersebut dijelaskan dalam buku desain interior oleh J. Pamudji Suptandar, yaitu :

- a. Proporsi : perbandingan antara bentuk dengan ukuran dari segala sesuatu yang ada di dalam ruang. Perbandingan tersebut bisa menurut panjang berbanding lebar, atau alas terhadap tinggi.
- b. Komposisi : pengaturan dan susunan pengisian seluruh elemen ruang dengan memperhatikan ruang sebagai suatu kesatuan mulai dari yang menempel pada dinding, terletak pada lantai sampai yang tergantung pada langit-langit.
- c. Irama : suatu gambaran tentang bagaimana kita menata ruang untuk suasana yang sama dan senada maupun untuk suasana yang berbeda.

¹⁵ Dharsono Sony Kartika, Nanang Ganda Perwira, *Pengantar Estetika*, Bandung, 2004, hal. 3.

¹⁶ Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A, *Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*, Surakarta, UNS, 2012. Hal. 63.

¹⁷ Dharsono Sony Kartika, Nanang Ganda Perwira, *Pengantar Estetika*, Bandung, 2014. Hal. 113.

- d. Keselarasan/kesatuan : usaha menjaga keharmonian elemen-elemen estetika dalam penataan ruang agar menghasilkan suasana yang nyaman untuk ditempati.
- e. Kontras/aksen : bertujuan untuk menjadi pusat perhatian yang bisa memberi daya tarik tersendiri, sehingga ruang tidak monoton dan membosankan.

4) Pendekatan Ergonomi

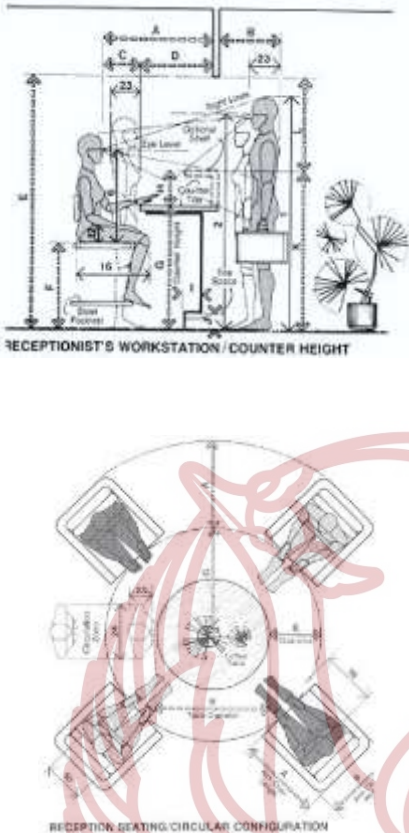
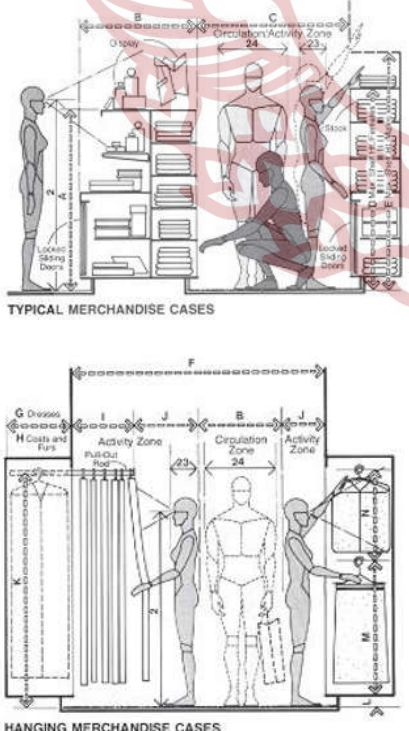
Ergonomi dan antropometrik mempunyai arti penting dalam perancangan desain interior, karena dengan memperhatikan faktor-faktor ergonomi dan antropometrik, para pemakai ruang akan mendapatkan produktivitas dan efisiensi kerja yang berarti suatu penghematan dalam penggunaan ruang. Antropometri sering disebut “Faktor Manusia” yang dalam penerapan atau sistem kerjanya disebut “Ergonomi”.¹⁸ Ergonomi dapat berperan pula sebagai desain pekerjaan pada suatu organisasi, desain perangkat lunak, meningkatkan faktor keselamatan dan kesehatan kerja, serta desain dan evaluasi produk.¹⁹

Ergonomi tidak dapat terlepas dengan ilmu antropometri yaitu ilmu yang mempelajari ukuran tubuh manusia. Ilmu tersebut akan diterapkan pada ukuran *furniture* yang sesuai dengan ukuran tubuh pengguna, fungsi *furniture* sesuai dengan fungsinya. Berdasarkan pada kebutuhan fungsi pada perancangan interior museum Gudang Garam di kota Kediri, berikut data yang menunjukkan efisiensi kerja menurut jenis kondisi kerja, yang ditulis Julius Panero dan Zelnik Martin antara lain : ²⁰

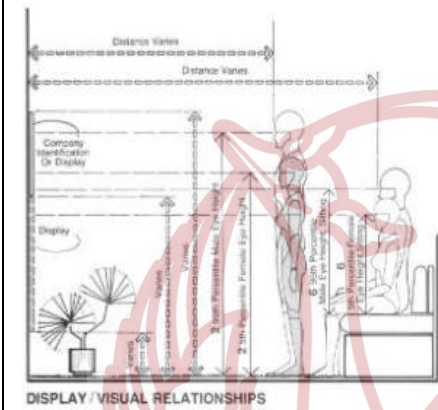
¹⁸ Pamudji Suptandar J., *Desain Interior*. Jakarta, Djambatan, 1999. Hal. 52

¹⁹ Eko Nurmianto, *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya, Edisi Pertama*. Surabaya, Guna Widya, 2003. Hal. 21

²⁰ Panero, Julius dan Martin Zelnik. *Human Dimension and Interior Space*, 1979.

No	Gambar	Dimensi	Penerapan Ruang/Acuan Ukuran Furniture																																																																																																
1.	 <p>RECEPTIONIST'S WORKSTATION / COUNTER HEIGHT</p> <p>RECEPTION SEATING CIRCULAR CONFIGURATION</p>	<table><thead><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr></thead><tbody><tr><td>A</td><td>40-48</td><td>101.6-121.9</td></tr><tr><td>B</td><td>24 min.</td><td>61.0 min.</td></tr><tr><td>C</td><td>18</td><td>45.7</td></tr><tr><td>D</td><td>22-30</td><td>55.9-76.2</td></tr><tr><td>E</td><td>78 min.</td><td>198.1 min.</td></tr><tr><td>F</td><td>24-27</td><td>61.0-68.6</td></tr><tr><td>G</td><td>36-39</td><td>91.4-99.1</td></tr><tr><td>H</td><td>8-9</td><td>20.3-22.9</td></tr><tr><td>I</td><td>2-4</td><td>5.1-10.2</td></tr><tr><td>J</td><td>4</td><td>10.2</td></tr><tr><td>K</td><td>44-48</td><td>111.8-121.9</td></tr><tr><td>L</td><td>34 min.</td><td>86.4 min.</td></tr><tr><td>M</td><td>44-48</td><td>111.8-121.9</td></tr><tr><td>N</td><td>64</td><td>162.7</td></tr><tr><td>O</td><td>26-30</td><td>66.0-76.2</td></tr><tr><td>P</td><td>24</td><td>61.0</td></tr><tr><td>Q</td><td>30</td><td>76.2</td></tr><tr><td>R</td><td>15-18</td><td>38.1-45.7</td></tr><tr><td>S</td><td>29-30</td><td>73.7-76.2</td></tr><tr><td>T</td><td>10-12</td><td>25.4-30.5</td></tr><tr><td>U</td><td>6-9</td><td>15.2-22.9</td></tr><tr><td>V</td><td>39-42</td><td>99.1-106.7</td></tr></tbody></table> <table><thead><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr></thead><tbody><tr><td>A</td><td>28-32</td><td>71.1-81.3</td></tr><tr><td>B</td><td>15-18</td><td>38.1-45.7</td></tr><tr><td>C</td><td>30-48</td><td>76.2-121.9</td></tr><tr><td>D</td><td>43-50</td><td>109.2-127.0</td></tr><tr><td>E</td><td>9-12</td><td>22.9-30.5</td></tr><tr><td>F</td><td>28-36</td><td>71.1-91.4</td></tr><tr><td>G</td><td>33-42</td><td>83.8-106.7</td></tr><tr><td>H</td><td>36-48</td><td>91.4-121.9</td></tr></tbody></table>		in	cm	A	40-48	101.6-121.9	B	24 min.	61.0 min.	C	18	45.7	D	22-30	55.9-76.2	E	78 min.	198.1 min.	F	24-27	61.0-68.6	G	36-39	91.4-99.1	H	8-9	20.3-22.9	I	2-4	5.1-10.2	J	4	10.2	K	44-48	111.8-121.9	L	34 min.	86.4 min.	M	44-48	111.8-121.9	N	64	162.7	O	26-30	66.0-76.2	P	24	61.0	Q	30	76.2	R	15-18	38.1-45.7	S	29-30	73.7-76.2	T	10-12	25.4-30.5	U	6-9	15.2-22.9	V	39-42	99.1-106.7		in	cm	A	28-32	71.1-81.3	B	15-18	38.1-45.7	C	30-48	76.2-121.9	D	43-50	109.2-127.0	E	9-12	22.9-30.5	F	28-36	71.1-91.4	G	33-42	83.8-106.7	H	36-48	91.4-121.9	Lobby dan Receptionist
	in	cm																																																																																																	
A	40-48	101.6-121.9																																																																																																	
B	24 min.	61.0 min.																																																																																																	
C	18	45.7																																																																																																	
D	22-30	55.9-76.2																																																																																																	
E	78 min.	198.1 min.																																																																																																	
F	24-27	61.0-68.6																																																																																																	
G	36-39	91.4-99.1																																																																																																	
H	8-9	20.3-22.9																																																																																																	
I	2-4	5.1-10.2																																																																																																	
J	4	10.2																																																																																																	
K	44-48	111.8-121.9																																																																																																	
L	34 min.	86.4 min.																																																																																																	
M	44-48	111.8-121.9																																																																																																	
N	64	162.7																																																																																																	
O	26-30	66.0-76.2																																																																																																	
P	24	61.0																																																																																																	
Q	30	76.2																																																																																																	
R	15-18	38.1-45.7																																																																																																	
S	29-30	73.7-76.2																																																																																																	
T	10-12	25.4-30.5																																																																																																	
U	6-9	15.2-22.9																																																																																																	
V	39-42	99.1-106.7																																																																																																	
	in	cm																																																																																																	
A	28-32	71.1-81.3																																																																																																	
B	15-18	38.1-45.7																																																																																																	
C	30-48	76.2-121.9																																																																																																	
D	43-50	109.2-127.0																																																																																																	
E	9-12	22.9-30.5																																																																																																	
F	28-36	71.1-91.4																																																																																																	
G	33-42	83.8-106.7																																																																																																	
H	36-48	91.4-121.9																																																																																																	
2.	 <p>TYPICAL MERCHANDISE CASES</p> <p>HANGING MERCHANDISE CASES</p>	<table><thead><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr></thead><tbody><tr><td>A</td><td>48 max.</td><td>121.9 max.</td></tr><tr><td>B</td><td>30-36</td><td>76.2-91.4</td></tr><tr><td>C</td><td>51 min.</td><td>129.5 min.</td></tr><tr><td>D</td><td>66</td><td>167.6</td></tr><tr><td>E</td><td>72</td><td>182.9</td></tr><tr><td>F</td><td>84-96</td><td>213.4-243.8</td></tr><tr><td>G</td><td>20-26</td><td>50.8-66.0</td></tr><tr><td>H</td><td>28-30</td><td>71.1-76.2</td></tr><tr><td>I</td><td>18-24</td><td>45.7-61.0</td></tr><tr><td>J</td><td>18 min.</td><td>45.7 min.</td></tr><tr><td>K</td><td>72 max.</td><td>182.9 max.</td></tr><tr><td>L</td><td>4</td><td>10.2</td></tr><tr><td>M</td><td>42</td><td>106.7</td></tr><tr><td>N</td><td>25 min.</td><td>66.0 min.</td></tr></tbody></table>		in	cm	A	48 max.	121.9 max.	B	30-36	76.2-91.4	C	51 min.	129.5 min.	D	66	167.6	E	72	182.9	F	84-96	213.4-243.8	G	20-26	50.8-66.0	H	28-30	71.1-76.2	I	18-24	45.7-61.0	J	18 min.	45.7 min.	K	72 max.	182.9 max.	L	4	10.2	M	42	106.7	N	25 min.	66.0 min.	Gift Store area																																																			
	in	cm																																																																																																	
A	48 max.	121.9 max.																																																																																																	
B	30-36	76.2-91.4																																																																																																	
C	51 min.	129.5 min.																																																																																																	
D	66	167.6																																																																																																	
E	72	182.9																																																																																																	
F	84-96	213.4-243.8																																																																																																	
G	20-26	50.8-66.0																																																																																																	
H	28-30	71.1-76.2																																																																																																	
I	18-24	45.7-61.0																																																																																																	
J	18 min.	45.7 min.																																																																																																	
K	72 max.	182.9 max.																																																																																																	
L	4	10.2																																																																																																	
M	42	106.7																																																																																																	
N	25 min.	66.0 min.																																																																																																	

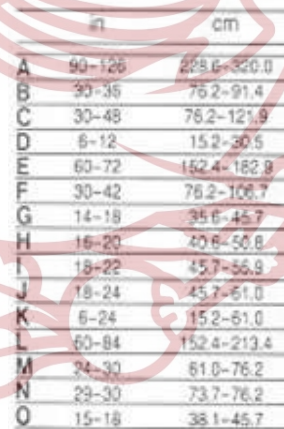
3.



	in	cm
A	22	55.9
B	46-92	116.8-132.1
C	18-22	45.7-55.9
D	24-30	61.0-76.2
E	44	111.8
F	76	193.0
G	92-104	233.7-264.2

Office area

4.



5.

WATER CLOSET

	in	cm
A	72 min	182.9 min
B	32	81.3
C	66 min	167.6 min
D	18 min	45.7 min
E	18	45.7
F	1.5 min	3.8 min
G	30	76.2
H	54 min	137.2 min
I	58	147.3
J	12	30.5
K	30 max	76.2 max
L	10	25.4
M	14-18	35.6-45.7

	in	cm
A	30	76.2
B	34	86.3
C	18	45.7
D	8-10	20.3-25.4
E	14 min	35.6 min
F	35 min	89.1 min
G	42	106.7
H	25	63.5
I	18	45.7
J	17 max	43.2 max
K	12 min	30.5 min
L	14 max	35.6 max
M	48	121.9
N	18 min	45.7 min
O	12	30.5
P	62 min	157.5 min
Q	1.5 min	3.8 min
R	22 min	55.9 min

Lavatory

Tabel 1. Analisis Ergonomi, Antropometri Manusia untuk Penerapan Ruang

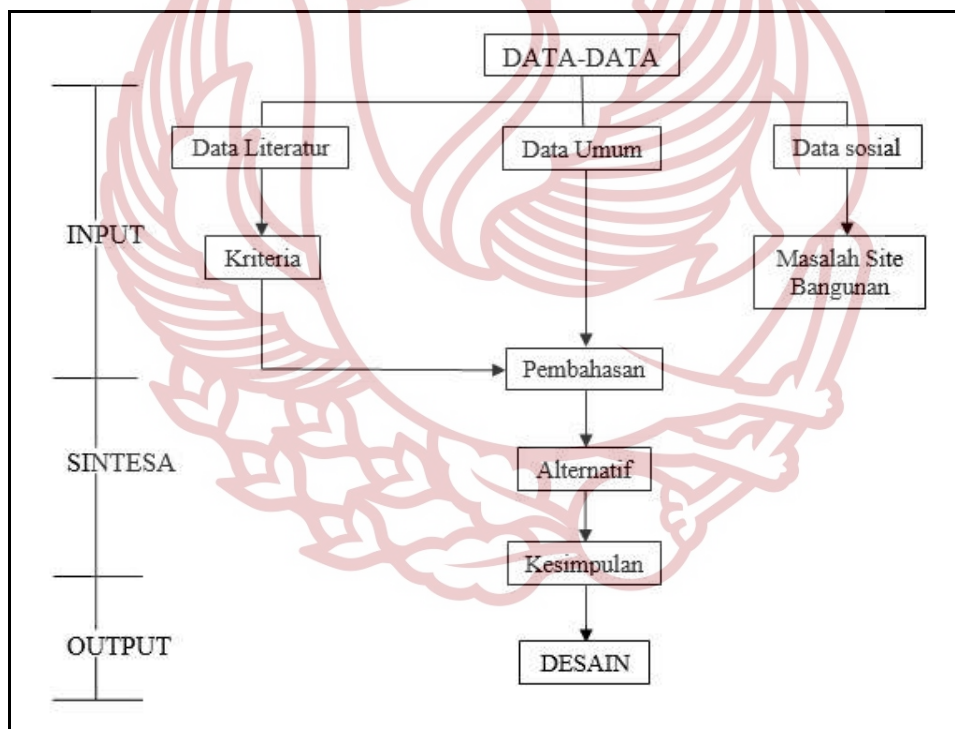
5) Pendekatan Teknis

Dalam perancangan ini pendekatan teknis sangat diperlukan guna kenyamanan dan fungsi yang diperlukan dalam sebuah museum yaitu penghawaan, pencahayaan, sirkulasi, dll. Ada dua macam sistem display pada perancangan Museum Gudang Garam, yaitu dengan menggunakan display untuk koleksi dua dimensi dan koleksi tiga dimensi. Pada setiap display juga memiliki ukuran yang beragam menyesuaikan ukuran koleksi atau barang pajang.

Dengan adanya museum Gudang Garam diharapkan akan menjadi tempat edukasi bagi pengunjung. Selain itu museum Gudang Garam juga bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan luar daerah yang ingin berkunjung ke kota Kediri.

G. Metode Perancangan

Desain interior Museum Gudang Garam di Kota Kediri ini merupakan proses perancangan atau merencana. Merencana adalah suatu proses kegiatan perupa dalam suatu rancangan interior melalui tahapan proses desain, mulai dari pemilihan sampai penggabungan bahan-bahan elemen interior ke dalam suatu bentuk yang baru dari suatu objek yang dipilih, dari yang belum ada menjadi ada.²¹ Tahapan proses desain pada perancangan Interior Museum Gudang Garam sebagai tempat di pajangnya benda-benda bersejarah dan mempunyai nilai historis bagi Kota Kediri ini menggunakan tahapan proses desain oleh Pamudji Suptandar. Tahapan proses desain tersebut dapat dilihat pada skema berikut :



Skema 1. Proses Desain (Sumber: J. Pamudji Suptandar)

Dari metode J. Pamudji Suptandar di atas, maka input, sintesa/analisis dan output dalam perancangan interior museum Gudang Garam dengan gaya kontemporer di kota Kediri ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

²¹ Sunarmi, *Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain* (Surakarta : Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Surakarta, 2008) hal. 2.

1. Input ; adalah pengumpulan data berdasarkan objek yang akan dikerjakan sekaligus melakukan pembatasan ruang lingkup garap perancangan.
2. Sintesia / Analisa; adalah aktivitas dalam ruang, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, unsur pembentuk ruang, unsur pengisi ruang, pengkondisian ruang, perancangan tema dan layout.
3. Output; adalah hasil dari input dan sintesa / analisa kemudian hasilnya berupa gambar denah layout, gambar rencana lantai, gambar rencana ceiling dan pencahayaan, gambar potongan ruang, gambar detail konstruksi, gambar furniture, dan gambar perspektif / skema bahan dan warna.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran secara ringkas mengenai isi karya tugas akhir, dan mempermudah pemahaman, maka dalam uraian ini dibentuk sistematika penulisan yang dibagi dalam beberapa bab yang dirinci sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi Latar Belakang, Ide/Gagasan Perancangan, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Sumber Perancangan, Landasan Sumber Perancangan, Metode Perancangan, Sistematika Penulisan.

2. BAB II : DASAR PEMIKIRAN DESAIN

Pada bab ini berisi tentang Tinjauan Umum dari Museum, Tinjauan Khusus dari Museum dan gaya Kontemporer, Metode Desain, Data Literatur, dan Tinjauan Data Lapangan Objek Perancangan.

3. BAB III : TRANSFORMASI DESAIN

Pada bab ini berisi tentang Pengertian Judul, Batasan Ruang Lingkup Garap, Site Plan, Waktu Operasional, Struktur Organisasi, Aktifitas dan Kebutuhan

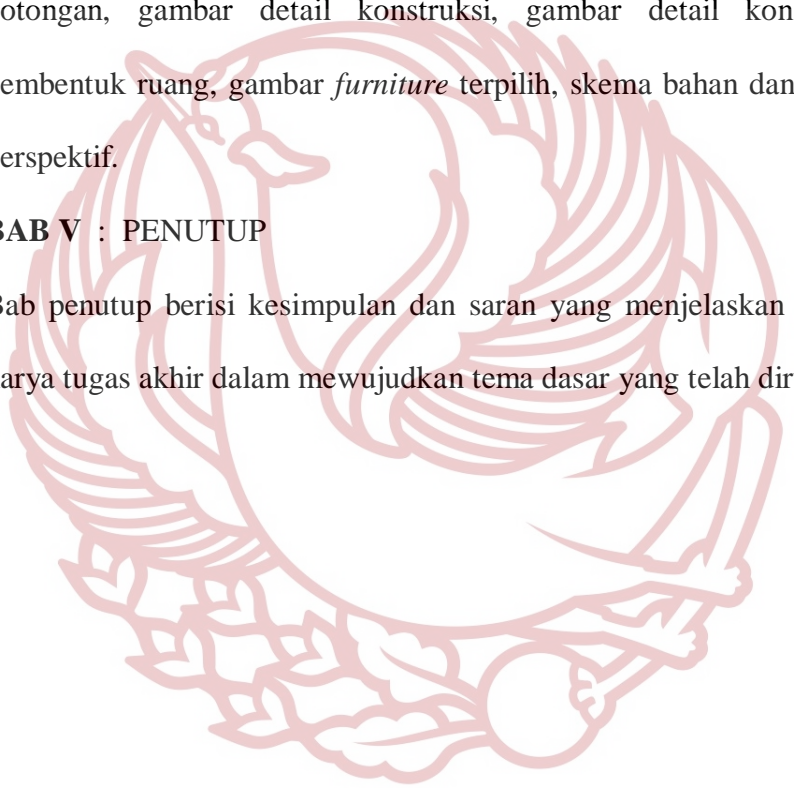
Ruang, Program Ruang, Tema dan Gaya, Elemen Pembentuk Ruang, Elemen Pengisi Ruang, Tata Kondisi Ruang, Sistem Keamanan.

4. **BAB IV : HASIL DESAIN**

Memuat tentang pembahasan hasil karya desain yang mengarah pada penjelasan informasi penting untuk calon pengguna/pemakai terkait kelemahan dan kekurangan hasil karya. Dalam bab ini secara rinci memuat gambar denah *existing*, denah *layout*, rencana lantai, rencana *ceiling* dan *lighting*, gambar potongan, gambar detail konstruksi, gambar detail konstruksi elemen pembentuk ruang, gambar *furniture* terpilih, skema bahan dan warna, gambar perspektif.

5. **BAB V : PENUTUP**

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran yang menjelaskan tingkat capaian karya tugas akhir dalam mewujudkan tema dasar yang telah dirumuskan.



BAB II

DASAR PEMIKIRAN DESAIN

A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan

1. Tinjauan Objek Perancangan

a. Pengertian Museum

Definisi Museum

- 1) Museum mempunyai pengertian gedung yang dipergunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu, tempat menyimpan barang kuno.²²
- 2) Museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap, melayani masyarakat dan perkembangannya yang bertujuan untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan barang pembuktian manusia dan lingkungan.²³
- 3) Museum adalah lembaga dan tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, mengkaji, mengkomunikasikan koleksi kepada masyarakat.²⁴
- 4) Museum adalah tempat (berupa gedung dan sebagainya) untuk menyimpan dan memelihara benda-benda peninggalan sejarah dan sebagainya.²⁵

²² (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1996)

²³ (Musyawarah ke-11, International Council of Museums, UNESCO).

²⁴ (Pedoman Pameran di Museum, Depdikbud Dirjen Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman).

²⁵ (Difa Publisher, 1995:582) 202

Dari pengertian museum di atas, pada hakekatnya pengertian museum yang dianggap aktual dan resmi yaitu pengertian yang dikeluarkan oleh ICOM (International Council of Museum).

b. Jenis Museum

Secara global museum dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

a) Museum umum

Museum umum adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin, dan teknologi.

b) Museum khusus

Museum khusus adalah museum yang terdiri dari kumpulan bukti material atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi. Apabila museum dapat mewakili dua kriteria atau lebih, maka museum khusus tersebut berubah menjadi museum umum.²⁶

Berdasarkan sistem ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan koleksinya :

- a) Museum ilmu hayat
- b) Museum teknologi dan industri
- c) Museum sejarah dan antropologi
- d) Museum antropologi dan etnografi

²⁶ (DPK, 1988 : 27)

- e) Museum purbakala
- f) Museum senirupa
- g) Museum ilmu hayat
- h) Museum teknologi dan industri
- i) Museum sejarah dan antropologi
- j) Museum antropologi dan etnografi
- k) Museum purbakala
- l) Museum senirupa

Berdasarkan penyelenggaranya:

- a) Museum pemerintah

Museum pemerintah adalah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah. Museum ini dapat dibagi lagi dalam museum yang dikelola oleh Pemerintah Pusat dan yang dikelola oleh Pemerintah Daerah.

- b) Museum swasta

Museum swasta adalah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh swasta.

c. Klasifikasi Museum

Klasifikasi jenis Museum dibagi menurut fungsi dan kedudukannya.

Diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Museum lokal

Museum lokal adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material

manusia dan atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya tertentu.

2) Museum propinsi

Museum propinsi adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah propinsi tertentu.

3) Museum nasional

Museum nasional adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh Wilayah Indonesia yang bernilai nasional.²⁷

d. Fungsi Museum

Museum mempunyai tugas sebagai berikut :

- 1) Pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah
- 2) Pusat penyaluran ilmu untuk umum.
- 3) Pusat peningkatan apresiasi budaya.
- 4) Puser pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa.
- 5) Sumber inspirasi.
- 6) Objek pariwisata.
- 7) Media pembinaan pendidikan.
- 8) Cermin sejarah manusia, alam, dan kebudayaan.
- 9) Media bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

²⁷ (DPK, 1988 : 28)

Museum menurut ICOM mempunyai fungsi sebagai berikut :

- 1) Mengumpulkan dan pengaman warisan alam dan budaya.
- 2) Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- 3) Konservasi dan preservasi.
- 4) Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
- 5) Pengenalan dan penghayatan kesenian.
- 6) Pengenalan kebudayaan antar daerah dan bangsa.
- 7) Visualisasi alam dan budaya.
- 8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
- 9) Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Fungsi tersebut di atas menunjukkan bahwa warisan sejarah budaya dan warisan sejarah alam perlu dipelihara dan diselamatkan. Dengan demikian dapat dibina nilai-nilai budaya nasional yang dapat memperkuat kepribadian bangsa, mempertebal harga diri dan kebanggan nasional serta memperkokoh jiwa kesatuan nasional.

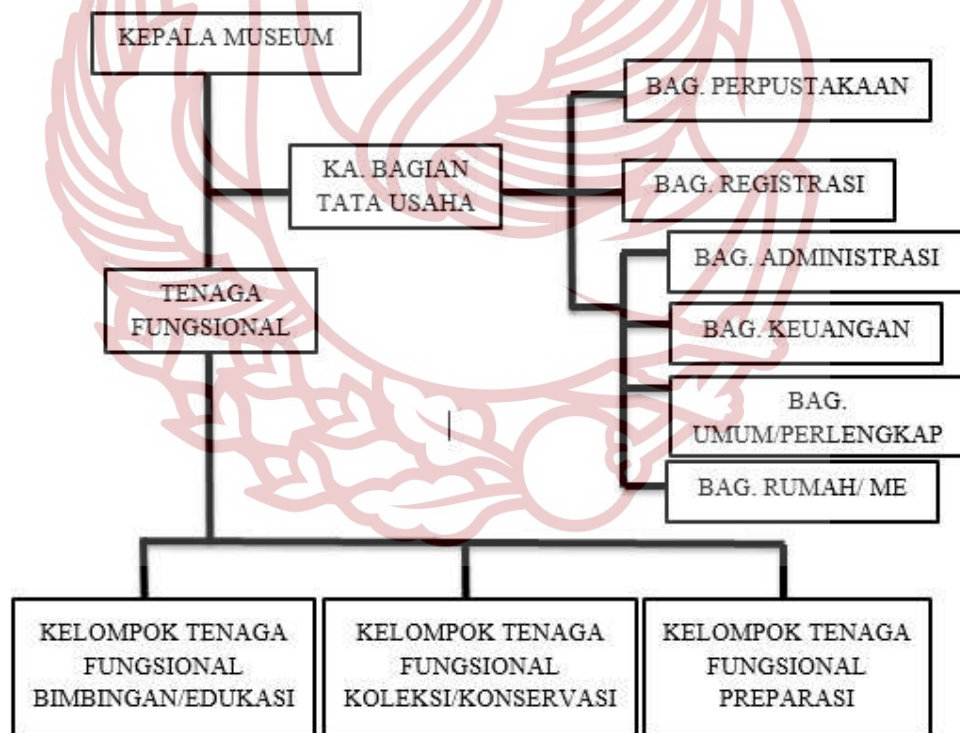
e. Struktur Organisasi

Agar museum dapat berfungsi secara optimal untuk masyarakat, maka diperlukan adanya struktur organisasi museum, khusus di Indonesia diatur oleh Keputusan Presiden RI no.45 tahun 1974 dan Keputusan Menteri P dan K no.079/0/1975.²⁸ Dari dua keputusan tersebut, kemudian lahirlah Direktorat Museum, yang terdiri atas dua unsur obyek pembinaan adalah museum-museum. Museum di Indonesia ditangani secara langsung oleh

²⁸ Departement Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Kebudayaan, Kecil Tapi Indah Pedoman Pendirian Museum Indonesia, (Jakarta : 2000), Hal.39

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan termasuk di dalamnya adalah Direktorat Museum, Direktorat Sejarah dan Kepurbakalaan. Direktorat Jendral Kebudayaan akan menugaskan kepada unit-unit pembina teknis terhadap masing-masing badan dengan bidangnya. Struktur Organisasi Museum ditetapkan berdasarkan keputusan menteri P dan K.

Kelembagaan pada “Perancangan Interior Museum Gudang Garam dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri” dikelola oleh pihak perusahaan. Badan perusahaan disebut penyelenggara museum, yang bertanggung jawab atas tersedianya dana, sarana dan tenaga museum-museum resmi tersebut.



Skema 2. Struktur Organisasi Museum

Berdasarkan tugas dan fungsi museum, setiap museum mempunyai struktur organisasi sebagai berikut:

a. Kepala Museum:

- 1) Bertanggung jawab terhadap keberadaan seluruh koleksi museum
- 2) Melakukan pengawasan terhadap segala aktivitas di dalam museum
- 3) Mengelola dan melakukan pembinaan, evaluasi dan monitoring terhadap seluruh staf
- 4) Bertanggung jawab dan memberikan laporan pertanggung jawaban kepada direktorat permuseuman

b. Kepala Bagian Tata Usaha:

- 1) Bertanggung jawab dan memberikan laporan pertanggung jawaban kepada kepala museum
- 2) Melakukan pengelolaan segala sesuatu di bidang tata usaha yang meliputi kegiatan registrasi, administrasi, keuangan, kepegawaian, rumah tangga/maintenance.

c. Bagian Perpustakaan:

Menangani dan mengelola segala sesuatu mengenai perpustakaan dan referensi.

d. Bagian Registrasi:

Menangani dan mengelola segala sesuatu mengenai registrasi dan kepegawaian.

e. Bagian Administrasi:

Menangani dan mengelola segala sesuatu mengenai surat menyurat administrasi.

f. Bagian Keuangan:

Menangani dan mengelola segala sesuatu mengenai keuangan museum.

g. Bagian Umum:

Menangani dan mengelola segala sesuatu mengenai kerjasama dengan pihak luar museum.

h. Bagian Rumah Tangga/Maintenance:

Menangani dan mengelola segala sesuatu mengenai kebutuhan perawatan museum.

i. Tenaga fungsional:

1) Pengelola meliputi kegiatan yang berhubungan dengan identifikasi, klasifikasi, katalogisasi, koleksi sesuai dengan jenis koleksi.

2) Menyusun konsepsi dalam kegiatan presentasi, penelitian/pengkajian koleksi termasuk penulisan ilmiah dan persiapan bahan koleksi

j. Tenaga Fungsional Bidang Koleksi/Konservasi:

1) Pengelolaan meliputi kegiatan konservasi preventif dan kuratif serta mengendalikan keadaan kelembaban suhu ruang koleksi dan gudang.

2) Serta penanganan laboratorium koleksi .

k. Tenaga Fungsional Bidang Preparasi:

Pengelolaan meliputi pelaksanaan restorasi koleksi, reproduksi, penataan pameran, pengadaan alat untuk menunjang kegiatan edukatif kultural dan penanganan bengkel preparasi.

l. Tenaga Fungsional Bidang Bimbingan Edukasi dan Publikasi:

Pengelolaan meliputi kegiatan bimbingan edukasi kultural dan penerbitan yang bersifat ilmiah dan populer dan penanganan peralatan audiovisual.

f. Aspek Yuridis Formal

Berikut merupakan undang-undang Nomor 36 Tahun 2005 yang membahas tentang Sarana dan Prasarana Kebudayaan :

Pasal 72

- Pemerintah dan Pemerintah Daerah bertanggung jawab melestarikan Prasarana dan Sarana Kebudayaan sesuai dengan kewenangannya.

Pasal 73

Prasarana dan Sarana Kebudayaan meliputi :

- Museum;
- Galeri seni dan budaya;
- Gedung seni pertunjukan;
- Gedung pameran;
- Padepokan dan sanggar seni;
- Balai lelang seni rupa;
- Sistem informasi kebudayaan; dan
- Pasar seni.

Pasal 74

- Pelestarian Prasarana dan Sarana Kebudayaan diwujudkan dengan :
 - a) Pendirian pusat kebudayaan Indonesia di luar negeri;
 - b) Pendirian museum di kabupaten/kota;
 - c) Pendirian padepokan dan sanggar seni;
 - d) Pendirian balai lelang seni rupa;
 - e) Penyusunan sistem informasi kebudayaan; dan

- f) Pendirian pasar seni.
- Ketentuan mengenai Prasarana dan Sarana Kebudayaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur lebih lanjut dalam Peraturan Pemerintah.

2. Tinjauan Interior Objek Perancangan

a. Pengertian Interior

Desain interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam sebuah bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu, sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. Oleh karena itu tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior.²⁹

Dari pengertian di atas, dapat dirumuskan bahwa desain interior merupakan seni dan ilmu untuk memahami aktivitas dan kebiasaan orang di dalam ruang dengan tujuan utama untuk menciptakan ruang yang fungsional didalam struktur bangunan yang telah dirancang oleh seorang arsitek.

b. Pengertian Interior Museum

Pengertian Interior Museum adalah sebuah ruangan atau gedung bersifat publik yang dipergunakan untuk menyajikan / menampilkan / memamerkan sebuah karya atau barang bersejarah dan mempunyai sifat edukasi bagi pengunjung.

²⁹ Dwi Retno Sri Ambarwati. *Antara Desainer Interior Dan Dekorator Interior*, Fakultas Bahasa dan Seni FBS UNY, hal. 9.

c. Persyaratan Interior Museum

Menurut Neufert, ruang pameran pada museum sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal yaitu :

- Terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu
- Pencahayaan yang cukup
- Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil
- Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah.

Selain persyaratan diatas, dalam sebuah interior Museum juga harus memikirkan berbagai keadaan terhadap dimensi manusia, berikut penjelasannya:

1) Museum (Ruang Pameran)

Standar jarak pengamat terhadap objek lukisan

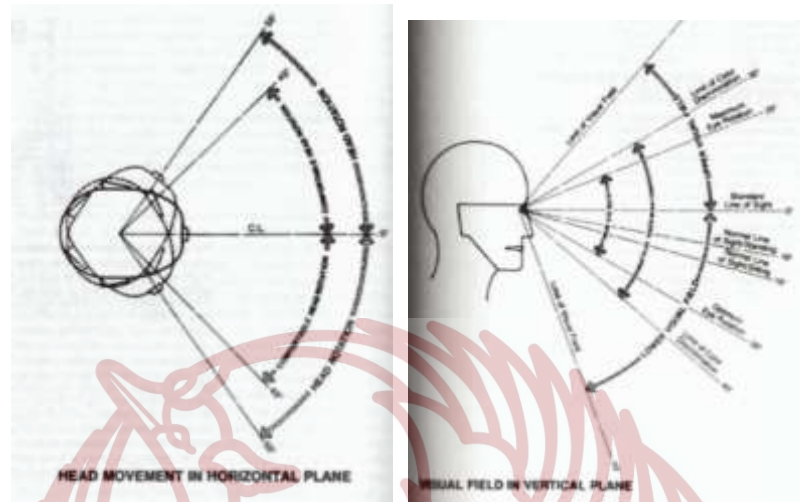
- Tinggi rata-rata manusia Indonesia sehingga pandangan mata dapat mencangkup obyek yang dilihat dalam posisi nyaman. Standar jarak pengamat terhadap objek lukisan sebagai berikut :

	Tinggi rata-rata	Tinggi rata-rata Pandangan mata
Pria	165 cm	160 cm
Wanita	155 cm	150 cm
Anak-anak	115 cm	110 cm

Tabel 2. Tinggi rata-rata manusia, Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003

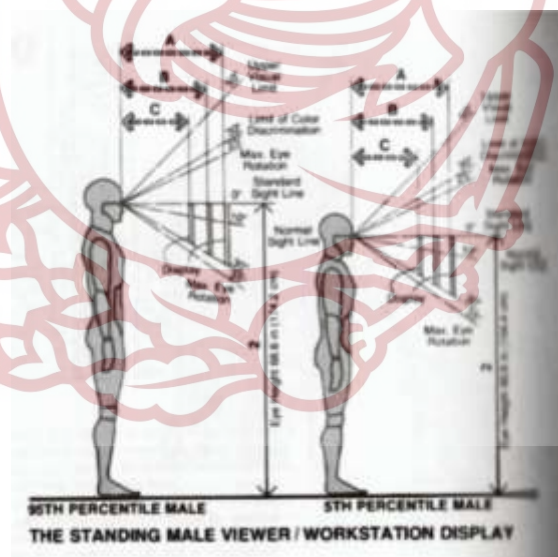
Pandangan yang nyaman ke arah objek lukisan adalah pandangan di dalam daerah visual 30° ke arah bawah, 30° ke arah kiri. Hal tersebut

dikarenakan pada daerah tersebut merupakan daerah dimana mata kita dapat mengenali warna atau membedakan daerah dimana kita dapat mengenali warna.

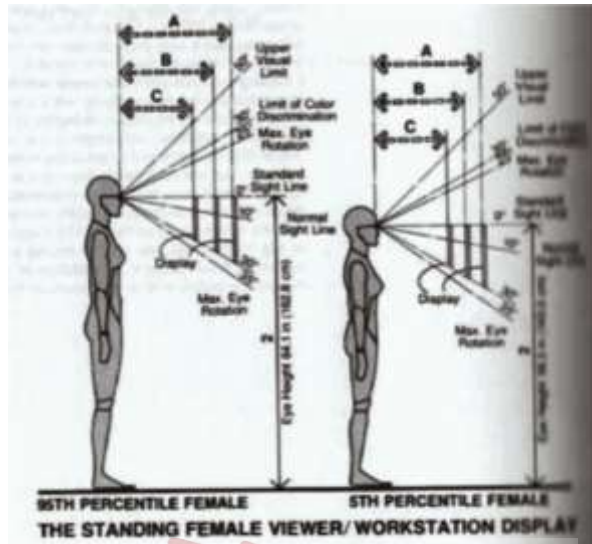


Gambar 1. Head Movement pada manusia Sumber : Julius Panero, Human Dimension

- Jarak pengamat



Gambar 2. Jarak pandang Manusia (Laki-laki) Sumber : Julius Panero, Human Dimension



Gambar 3. Jarak pandang Manusia (Perempuan) Sumber : Julius Panero, Human Dimension

Jarak pengamat = $\frac{1}{2} X (\text{tinggi lukisan} / \tan 30^\circ)$.³⁰

- Jarak pengamat lukisan ukuran kecil (50 cm x 50 cm)

1) Jarak lukisan dengan pengamat (orang normal) adalah $X \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / X \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 25\text{cm} / X$

$$X = 43,3 \text{ cm} \longrightarrow 44 \text{ cm}$$

2) Jarak lukisan dengan pengamat difabel adalah $X' \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = ((\text{t.mata normal} - \text{t.mata pengguna kursi roda}) + \frac{1}{2} \text{ t.lukisan}) / X' \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = ((148-110) + 25) / X'$

$$X' = 109,11 \text{ cm} \longrightarrow 110 \text{ cm}$$

- Jarak pengamat lukisan ukuran sedang (100cm x 100cm)

1) Jarak lukisan dengan pengamat (orang normal) adalah $X \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / X \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 50\text{cm} / X$

$$X = 86,6 \text{ cm} \longrightarrow 87 \text{ cm}$$

³⁰ Panero, Julius. 1979. *Data Arsitek*

2) Jarak lukisan dengan pengamat difabel adalah $X' \sin 30^\circ / \sin 60^\circ$

$$= ((t.\text{mata normal} - t.\text{mata pengguna kursi roda}) + \frac{1}{2}$$

$$t.\text{lukisan})/X' \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = ((148-110) + 50)/X'$$

$$X' = 152,42 \text{ cm} \longrightarrow 153 \text{ cm}$$

- Jarak pengamat lukisan ukuran besar (300 cm x 300 cm)

1) Jarak lukisan dengan pengamat (orang normal) adalah $X \sin 30^\circ /$

$$\sin 60^\circ = (1/2 t.\text{lukisan})/X \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 150\text{cm}/X$$

$$X = 259,8 \text{ cm} \longrightarrow 260 \text{ cm}$$

2) Jarak lukisan dengan pengamat difabel adalah $X' \sin 30^\circ / \sin 60^\circ$

$$= ((t.\text{mata normal} - t.\text{mata pengguna kursi roda}) + \frac{1}{2}$$

$$t.\text{lukisan})/X' \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = ((148-110) + 150)/X'$$

$$X' = 325,62 \text{ cm} \longrightarrow 326 \text{ cm}$$

- Jarak antar lukisan

$$\text{Jarak antar lukisan} = (\text{jarak pengamat}) X \tan 45^\circ X (\text{tinggi lukisan}).^{31}$$

- Jarak antar lukisan ukuran kecil (ukuran 50 cm x 50 cm)

Jarak antar lukisan

$$= \text{jarak pengamat} X \tan 45^\circ - (1/2 t.\text{lukisan})$$

$$= 44 \text{ cm} X \tan 45^\circ - (25 \text{ cm})$$

$$= 19 \text{ cm}$$

- Jarak antar lukisan ukuran sedang (100 cm x 100 cm)

Jarak antar lukisan

$$= \text{jarak pengamat} X \tan 45^\circ - (1/2 t.\text{lukisan})$$

$$= 87 \text{ cm} X \tan 45^\circ - (50 \text{ cm})$$

$$= 37 \text{ cm}$$

³¹ Panero, Julius. 1979. *Data Arsitek*

- Jarak antar lukisan ukuran besar (300 cm x 300 cm)

Jarak antar lukisan

= jarak pengamat X $\text{tg} 45^\circ - (1/2 \text{ t.lukisan})$

= 260 cm X $\text{tg} 45^\circ - (150 \text{ cm})$

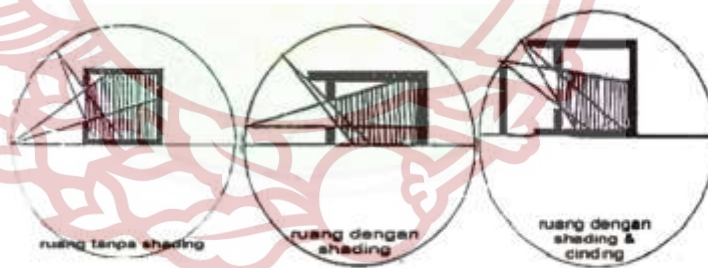
= 110 cm

2) Pencahayaan

Pencahayaan yang memberikan kesan ruang dan meningkatkan kualitas barang koleksi. Pencahayaan dalam museum dapat berupa cahaya alami dan buatan (dengan menggunakan *spotlight*).

- Pencahayaan alami (*daylight*)

Pencahayaan alami harus diperhitungkan agar pengguna ruangan yang berada di dalamnya merasa nyaman dan lukisan terhindar dari sinar matahari.



Gambar 4. Pencahayaan Alami

Sinar dan cahaya yang diterima apabila tidak menggunakan shading dan filter hampir 97% mengakibatkan ruang tidak nyaman. Pada gambar di tengah, cahaya yang diterima apabila menggunakan shading

adalah 80% mengakibatkan ruang nyaman. Pada gambar di kanan, cahaya yang diterima adalah 72% sehingga ruang lebih nyaman.

Untuk cahaya alami, penyinaran tidak boleh langsung jatuh pada barang koleksi yang ada. Caranya adalah penggunaan cahaya alami dari atas dan samping.

- Pencahayaan buatan (dengan menggunakan *spotlight*)

Pencahayaan buatan yang digunakan sebagai penerangan untuk koleksi pajangan adalah *spotlight* dengan *pure white light* karena sinar yang berwarna putih akan membuat pajangan mengeluarkan warna naturalnya.

3) Pengontrolan Lingkungan

- *Climate Control*

Merupakan pemeliharaan atmosfir lingkungan yang stabil, yaitu dengan kontrol terhadap temperatur dan kelembaban ruang, kualitas udara dan vibrasi ruang. Implementasi *climate control* ini meminimalkan resiko kerusakan terhadap benda pajang yang ada dan meningkatkan kenyamanan pengunjung dan pengguna ruangan tersebut.

- *Temperature and Relative Humidity*

Fluktuasi dalam temperature dan kelembaban dapat merusak benda pajang yang ada, dengan faktor yang paling kritis adalah kelembaban. Perubahan kelembaban ruang/lingkungan dapat mengakibatkan percepatan umur barang pajang yang rentan rusak.

- *Air Filtration* (penyaringan udara)

Udara yang tidak tersaring mengandung polusi gas dan partikel dimana dapat merusak benda pajang dan yang paling penting adalah kenyamanan pengunjung dan pengguna ruangan. Penyaringan udara ini dapat dikontrol melalui suatu sistem *ducting* dengan efisiensi penyaringan standar 80-98%.

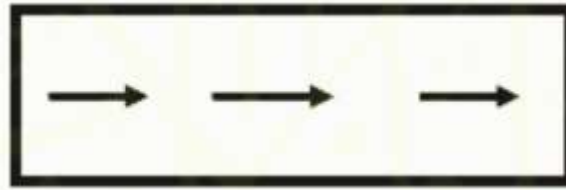
4) **Sirkulasi**

Sirkulasi pengunjung dalam museum dirancang untuk membantu para pengunjung dalam memandang dan melihat suatu obyek atau benda pajang secara detail, dengan ketentuan faktor sebagai berikut :

- Pengunjung diharapkan dapat bergerak tanpa harus berbalik kembali untuk melihat objek yang telah mereka lihat.
- Harus memenuhi syarat khusus bagi pengunjung untuk berjalan dengan kecepatan berbeda, beberapa akan berjalan terus namun ada beberapa pengunjung yang berhenti untuk melihat objek lebih detail.
- Pengunjung cenderung untuk memulai arah kanan ketika memasuki *main entrance* untuk menjelajahi museum.

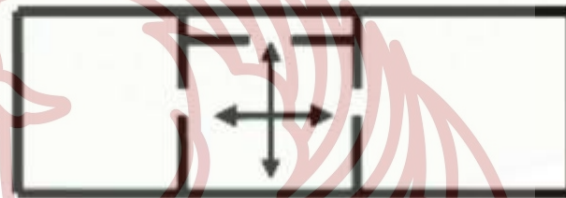
Berikut ini merupakan contoh pola sirkulasi yang diterapkan pada ruangan galeri :

- 1) Pola *Linear*, yaitu jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama deretan ruang. Jalan dapat berbentuk lengkung atau berbelok arah, memotong jalan lain, bercabang-cabang, atau membentuk putaran.



Gambar 5. Sirkulasi Linear

- 2) Pola *Radial*, yaitu konfigurasi radial memiliki jalan-jalan lurus yang berkembang dari sebuah pusat bersama.



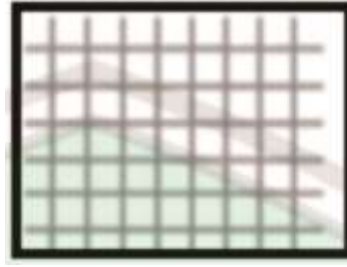
Gambar 6. Sirkulasi Radial

- 3) Pola *Spiral*, yaitu suatu jalan tunggal menerus yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah.



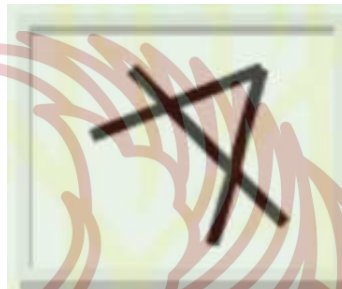
Gambar 7. Sirkulasi Spiral

- 4) Pola *Grid*, yaitu konfigurasi grid terdiri dari dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan ruang segi empat.



Gambar 8. Sirkulasi Grid

- 5) Pola Jaringan, yaitu konfigurasi yang terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang.



Gambar 9. Sirkulasi Jaringan

5) **Sistem Akustik**

Kebisingan (*noise*) adalah salah satu bentuk polusi yaitu bunyi-bunyi atau suara yang tidak dikehendaki. Untuk mengatasi masalah tersebut, sebuah desain interior memerlukan sistem akustik yang baik.

Bahan lembut, berpori dan kain juga manusia, menyerap sebagian besar gelombang bunyi yang menumbuk mereka, dengan kata lain, mereka adalah penyerap bunyi. Sebenarnya semua bahan bangunan menyerap bunyi sampai batas tertentu tetapi pengendalian akustik bangunan yang baik membutuhkan penggunaan bahan-bahan dengan tingkat penyerapan bunyi yang tinggi. Dalam akustik lingkungan unsur-unsur berikut dapat menunjang penyerapan bunyi :

- Lapisan permukaan dinding, lantai, dan *ceiling*.
- Isi ruang seperti penonton, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak atau karpet.
- Udara dalam ruang.³²

6) Sistem Keamanan

Sistem Keamanan pada sebuah Museum bermacam-macam, keamanan-keamanan tersebut terdiri dari :

- a) CCTV ; untuk menjaga keamanan karya dan ruang-ruang penting lainnya, dan mencegah ancaman pencurian.
- b) *Laser detectors protect art treasure* ; sistem *sensor (motion sensor)* di setiap objek pajang yang ada dengan pembatas untuk jarak antara pengunjung dengan pajangan, sistem ini akan aktif jika ada objek yang tersentuh, terlepas, maupun melewati pembatas.
- c) *Fire Alarm System* ; dipasang di tempat-tempat tertentu dengan jumlah yang memadai.
- d) *Smoke Detector* ; dipasang di tempat tertentu dengan jarak sesuai modul yang ditentukan. Alat ini bekerja bila suhu mencapai 70°C, dengan radius pelayanan sejauh 70 m.
- e) *Automatic Sprinkler* ; sistem ini dilengkapi dengan kepala penyiram. Bekerja secara otomatis bila terjadi kebakaran/adanya suhu panas pada 135-160°C. Radius pancaran 25m² dan kebutuhan air ditampung pada *reservoir*.

³² Doelle, Leslie L., *Akustik Lingkungan*, Jakarta : Erlangga. 1993 hal. 26 dikutip dari Dwi Y, Anugrah. Tugas Akhir. *Redesign Interior Gedung Yayasan Penyandang Cacat Mandiri di Yogyakarta*. Surakarta. 2015

- f) *Fire Hydrant* ; menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 m.
- g) *Fire Extinghuiser* ; alat pemadam *portable* untuk mengatasi kebakaran setempat.

d. Gaya Kontemporer

Gaya yang akan digunakan pada Perencanaan Interior Museum Gudang Garam di kota Kediri ini menggunakan gaya kontemporer. Pengertian gaya kontemporer sendiri merupakan salah satu cabang gaya yang terpengaruh dampak modernisasi. Kontemporer artinya kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini, dapat disimpulkan bahwa gaya kontemporer adalah gaya yang berkembang sesuai zaman sekarang. Suatu desain yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, bentuk asimetris maupun teknologi yang digunakan dan menjadi *tren* pada tahun-tahun terakhir. Desain yang kontemporer adalah desain yang menampilkan gaya lebih baru.³³

Kata “kontemporer” yang berasal dari kata “*co*” (bersama) dan “*tempo*” (waktu). Sehingga menegaskan bahwa gaya kontemporer adalah gaya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Atau pendapat yang mengatakan bahwa “gaya kontemporer adalah gaya yang melawan tradisi modernisme Barat”. Ini sebagai pengembangan dari wacana pasca modern (*postmodern art*) dan pasca kolonialisme yang berusaha membangkitkan wacana pemunculan *indigenous art* (seni pribumi).³⁴

Gaya kontemporer adalah perkembangan seni yang terpengaruh oleh dampak modernisasi. Gaya kontemporer digunakan sebagai istilah umum sejak istilah *contemporary art* berkembang di negara barat sebagai produk seni yang dibuat sejak

³³Suwiyantari, Konsep Interior Kontemporer, (<https://suwiyantari./2015/03/04/konsep-interior-kontemporer/> diakses 4 maret 2017, 15.45 WIB).

³⁴Freddy H. Istanto. Pengaruh Kebudayaan Kontemporer dalam Perancangan Arsitektur. Universitas Kristen Petra. 2008. (http://puslit2.petra.ac.id/harvester/content.-php?repoid=88&meta=oai_dc&page=0, diakses 4 maret 2017, 15.50 WIB).

perang dunia II. Gaya kontemporer memiliki ciri atau karakteristik yang menjadi identitas. Identitas ini menjadi pembeda gaya kontemporer dengan seni yang lain.

Berikut ini adalah karakteristik dari gaya kontemporer, antara lain :

- 1) Karya yang dihasilkan berorientasi pada kebebasan, tidak menghiraukan aturan atau batasan-batasan, karena aturan atau batasan tersebut dianggap formal/ kaku.
- 2) Bebas berorientasi pada masa lampau, masa sekarang ataupun masa depan, atau bahkan menggabungkan keduanya.
- 3) Penggunaan kebebasan bahan, alat atau media apapun dalam menghasilkan sebuah karya seni.
- 4) Berani menyinggung atau memberi kritik terhadap situasi sosial, politik dan ekonomi masyarakat yang sedang, pernah ataupun mungkin akan terjadi.³⁵

Dalam menciptakan desain gaya kontemporer perlu diperhatikan unsur harmonisasi bentuk, warna, dan material yang digunakan didalam Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya agar terkesan menyatu. Gaya kontemporer yang digunakan bertujuan untuk menghadirkan sesuatu yang baru bagi orang-orang yang merasa jenuh dengan segala hal yang dianggap monoton.



Gambar 10. Penggunaan material dalam ruang toko yang menampilkan nuansa elegan dengan gaya kontemporer(Sumber : https://www.google.co.id/?gws_rd=interior+kontemporer, 2016)

³⁵Rizky Zaelani. Perkembangan Seni Kontemporer di Indonesia. Yogyakarta. 1999.



Gambar 11. Bentuk dalam ruang kamar tidak kaku/monoton dengan gaya kontemporer(Sumber : [https://www.google.co.id/?gws_rd= interior+kontemporer](https://www.google.co.id/?gws_rd=interior+kontemporer), 2016)



Gambar 12. Bentuk dinding dalam ruang toko menampilkan bentuk dinding yang kekinian dengan gaya kontemporer(Sumber : [https://www.google.co.id/?gws_rd= interior+kontemporer](https://www.google.co.id/?gws_rd=interior+kontemporer), 2016)

B. Tinjauan Data Lapangan Museum Bank Mandiri Jakarta

1. Data Lapangan Museum Bank Mandiri Jakarta

a. Profil Perusahaan



Gambar 13. Fasad Museum Bank Mandiri(Sumber : https://www.google.co.id/?gws_rd=museum.mandiri, 2016)

- a) Nama perusahaan : Museum Bank Mandiri Jakarta
- b) Pemilik : Bank Mandiri
- c) Luas bangunan : Bangunan ini memiliki 3 lantai dengan luas 21.509 m² di atas area seluas 22.176 m²
- d) Visi
Menjadi museum perbankan yang berstandar internasional yang informatif, inspiratif, dan bermanfaat bagi masyarakat.
- e) Misi
Mengembangkan Museum Bank Mandiri sebagai pusat dokumentasi sejarah Bank, sebagai sarana kultural-edukatif dan rekreatif bagi

masyarakat, pengelolaan museum dengan manajemen profesional, turut berpartisipasi dalam revitalisasi bangunan bersejarah di kawasan “Kota Tua Jakarta” sebagai tempat tujuan wisata, serta menjalin kerja sama dengan semua pihak dalam rangka pengembangan museum.

f) **Alamat**

Jl. Lapangan Stasiun No.1 Jakarta Kota. Tepatnya persis di depan halte bus-way Kota atau di seberang Stasiun Jakarta KotTelp. (021) 34833954,

g) **Email : museum@bankmandiri.co.id**

b. Jenis Perusahaan

Museum Bank Mandiri merupakan museum perbankan yang dimiliki oleh Bank Mandiri. Letaknya persis di depan stasiun Jakarta Kota (Beos). Museum ini memiliki koleksi peralatan perbankan mulai dari masa penjajahan Belanda sampai dengan terbentuknya Bank Mandiri. Selain benda-benda koleksi yang umumnya dimiliki sebuah museum, Museum Mandiri memiliki ornamen unik pada dinding hall sisi timur bangunan museum, ornamen tersebut berupa hiasan kaca patri (stained glass) yang dipisahkan oleh pilar. Hiasan ornamen tersebut menggambarkan empat musim seperti musim yang terjadi pada kawasan Eropah dan tokoh nakhoda kapal Belanda, Cornelis de Houtman.

c. Klasifikasi Museum Bank Mandiri

Museum yang dikelola oleh Badan Usaha Milik Negara (BUMN), swasta ataupun perorangan, di antaranya: Museum Bank Mandiri, Museum Bank

Indonesia, Museum POLRI, Museum Purna Bhakti, Museum Layang-Layang dan lainnya³⁶

d. Sistem Pelayanan Museum Bank Mandiri

Benda koleksi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi yang ada di dalam gaeri dapat ditata sedemikian rupa sehingga dapat dengan mudah dinikmati oleh para pengunjung. Menurut Patricia Tutt dan David Adler, penataan atau display benda koleksi ada tiga macam, yaitu :

- *In show case*

Benda koleksi mempunyai dimensi kecil maka diperlukan suatu tempat display berupa kotak tembus pandang yang biasanya terbuat dari kaca. Selain untuk melindungi, kota tersebut terkadang berfungsi untuk memperjelas atau memperkuat tema benda koleksi yang ada.

- *Free standing on the floor or plinth or supports*

Benda yang akan dipamerkan memiliki dimensi yang besar sehingga diperlukan suatu panggung atau pembuatan ketinggian lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh : patung, produk instalasi seni, dll.

- *On wall or panels*

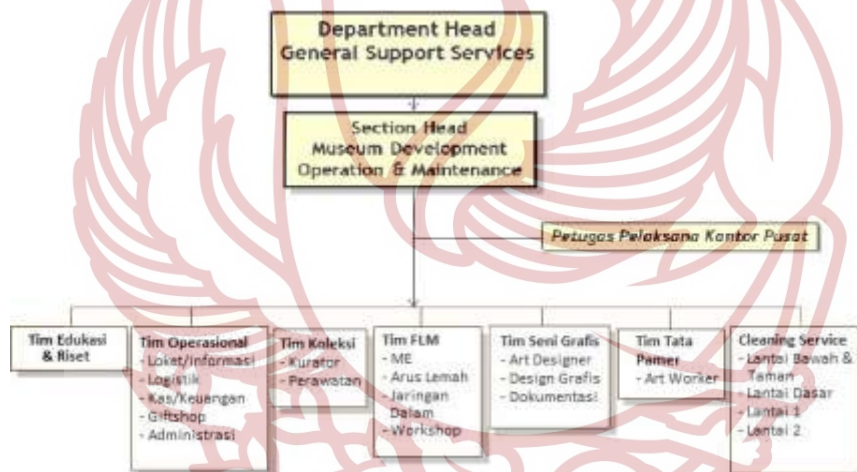
Benda yang akan dipamerkan biasanya merupakan karya seni 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibentuk untuk membatasi ruang. Contoh : karya seni lukis, karya fotografi, dll.

³⁶ (Direktorat Museum, 2008).

Pada penataan benda dengan nilai histori tinggi atau benda berharga lainnya lebih baik untuk dipamerkan menggunakan lemari kaca yang memiliki kunci pengaman.

e. *Struktur Organisasi*

Struktur organisasi Rumah Museum Bank Mandiri adalah sebagai berikut:



Skema 3. Struktur Organisasi Museum Bank Mandiri Indonesia

f. Aspek Yuridis Formal

Berikut merupakan undang-undang Nomor 36 Tahun 2005 yang membahas tentang Prasarana dan Sarana Kebudayaan :

Pasal 72

- Pemerintah dan Pemerintah Daerah bertanggung jawab melestarikan Prasarana dan Sarana Kebudayaan sesuai dengan kewenangannya.

Pasal 73

Prasarana dan Sarana Kebudayaan meliputi :

- Museum;
- Galeri seni dan budaya;
- Gedung seni pertunjukan;
- Gedung pameran;
- Padepokan dan sanggar seni;
- Balai lelang seni rupa;
- Sistem informasi kebudayaan; dan
- Pasar seni.

Pasal 74

- Pelestarian Prasarana dan Sarana Kebudayaan diwujudkan dengan :
 - a) Pendirian pusat kebudayaan Indonesia di luar negeri;
 - b) Pendirian museum di kabupaten/kota;
 - c) Pendirian padepokan dan sanggar seni;
 - d) Pendirian balai lelang seni rupa;
 - e) Penyusunan sistem informasi kebudayaan; dan
 - f) Pendirian pasar seni.
- Ketentuan mengenai Prasarana dan Sarana Kebudayaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur lebih lanjut dalam Peraturan Pemerintah.

2. Interior Museum Bank Mandiri

a. Grouping Zoning

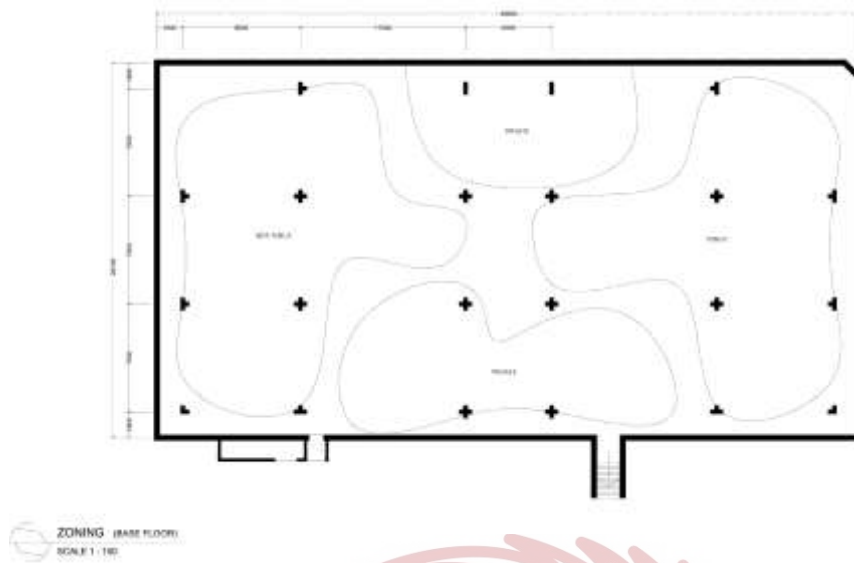
Pengelompokan berdasarkan zona ruang pada Museum Bank Mandiri di Jakarta meliputi : ruang publik, ruang semi publik, ruang *private*, dan service.

- Ruang Publik yaitu ruang yang berukuran relatif luas, karena dalam desain unsur-unsur denah dan posisinya merupakan faktor yang menentukan secara keseluruhan. Dimana area ini harus mencakup akses dari semua pengguna Galeri Nasional Indonesia.
- Ruang Semi Publik yaitu pengelompokan ruang yang aktifitasnya tidak berhubungan langsung dengan ruang private namun secara tidak langsung berhubungan dengan ruang publik.
- Ruang Private yaitu pengelompokan ruang yang menuntut privasi dan tidak berhubungan dengan publik, namun masih berhubungan dengan ruang semi publik.
- Ruang Service yaitu pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi Maintenance dan pelayanan intern.

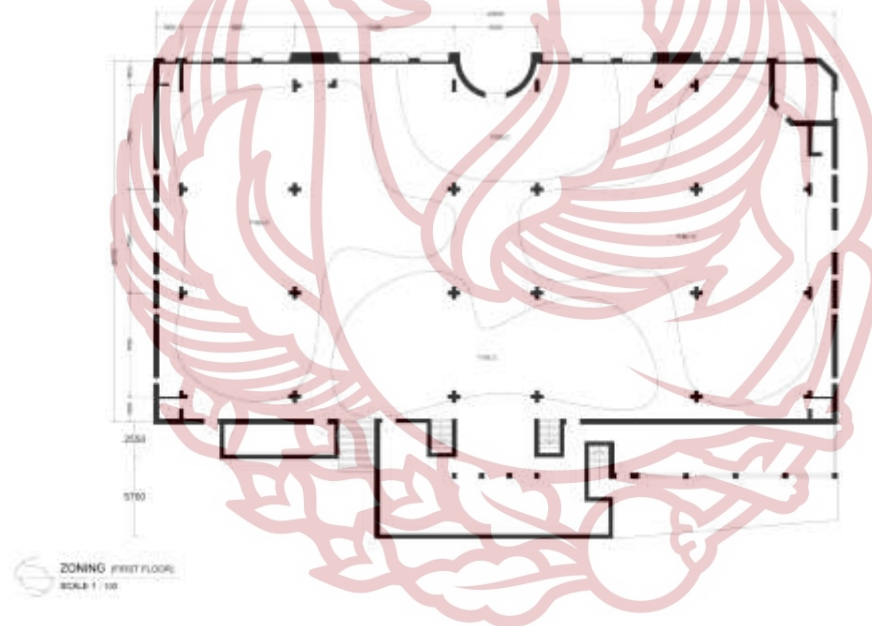
b. Sirkulasi

Sirkulasi mengarah dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang.³⁷ Sirkulasi area dan antar ruang pada Museum Bank Mandiri sudah baik dengan kedekatan area pengelompokan per area sehingga menciptakan sirkulasi yang cukup efektif.

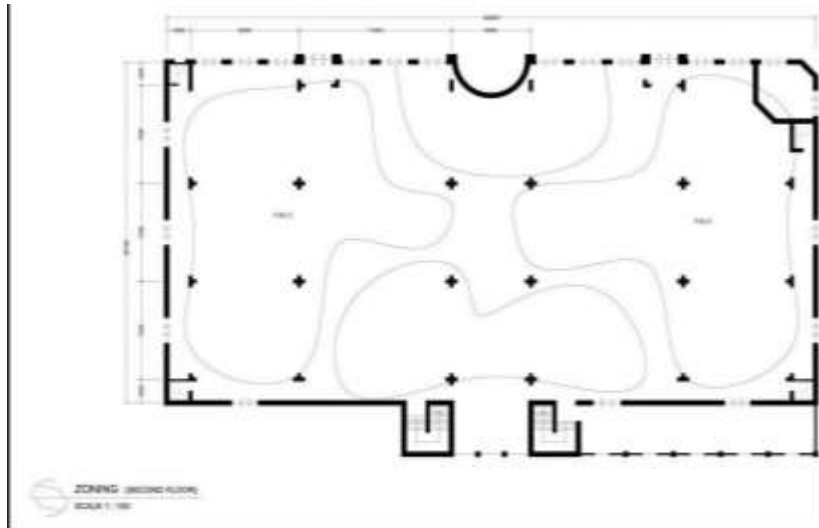
³⁷ Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior*, Penerbit Djambatan: Jakarta, 1999. Hal. 114



Gambar 14. Sirkulasi Museum Bank Mandiri basement



Gambar 15. Sirkulasi Museum Bank Mandiri lantai 1

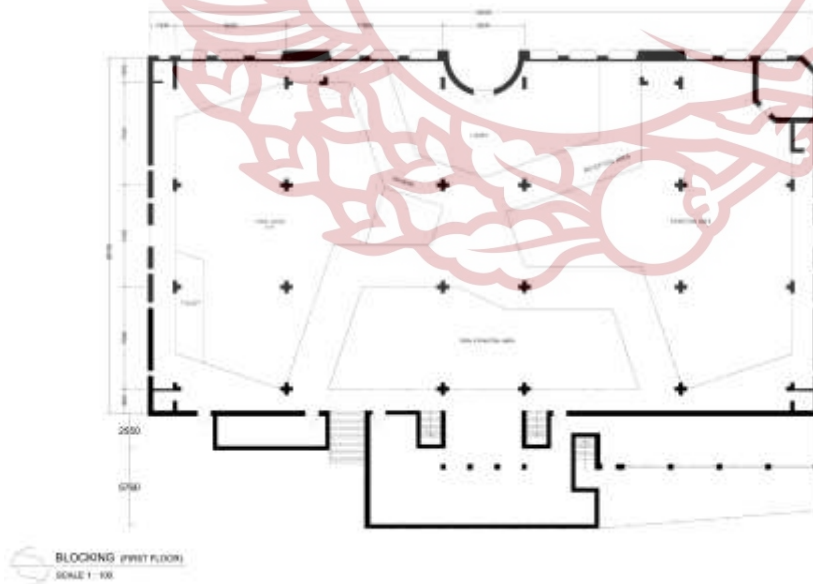
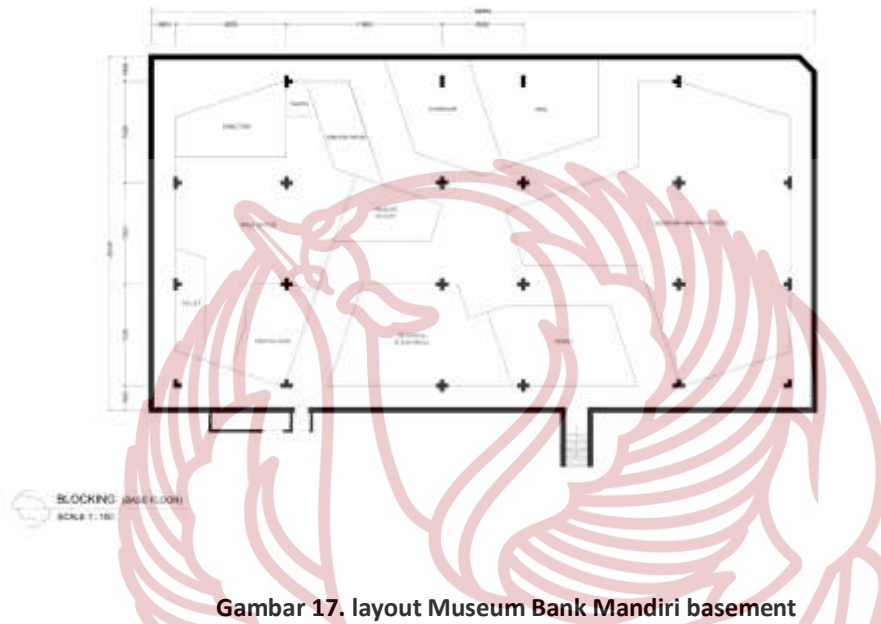


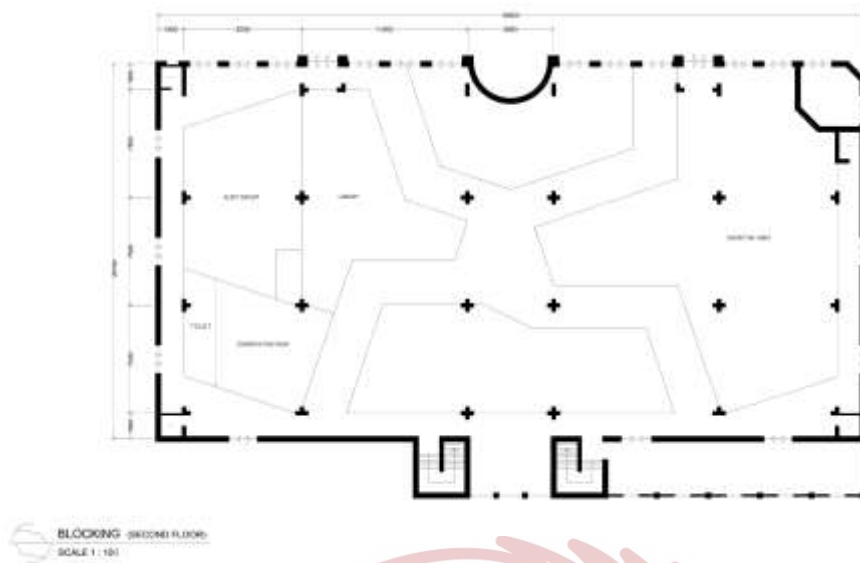
Gambar 16. Sirkulasi Museum Bank Mandiri lantai 2



c. Layout

Berikut merupakan layout pada Museum Bank Mandiri yang berada di Museum ini berlokasi di Jl. Lapangan Stasiun No.1 Jakarta Kota. Tepatnya persis di depan halte bus-way Kota atau di seberang Stasiun Jakarta Kota.





Gambar 19. layout Museum Bank Mandiri lantai 2

d. Lantai

Lantai memiliki peran penting dalam menunjang aktivitas dalam ruang dan membentuk karakter ruang serta menambah nilai artistik ruang. Selain berfungsi sebagai penutup ruang bagian bawah, lantai berfungsi sebagai pendukung beban dan benda-benda yang ada di atasnya seperti perabot, manusia sebagai civitas ruang, dengan demikian dituntut agar selalu memikul beban mati atau beban hidup berlalu lalang di atasnya serta hal-hal lain yang ditumpahkan di atasnya. Lantai yang digunakan pada Museum Bank Mandiri adalah sebagai berikut :

L No	Jenis lantai	Keterangan
a 1 n t a i		Pada area ruang pajang menggunakan keramik tile dengan ukuran yg relatif kecil untuk menguatkan gaya <i>art deco</i> .
2 y a n g		Sebagian besar area museum menggunakan lantai keramik warna-warna merah ukuran 25 x 25 cm.


Tabel 3. Lantai pada interior Museum Bank Mandiri

e. Dinding

Dinding merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai unsur penyekat/pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif. ³⁸ Dinding pada Museum Bank Mandiri menggunakan cat dinding dengan warna yang beragam. Berikut foto dinding pada Galeri Nasional Indonesia :

No	Dinding	Keterangan
1		Sebagian besar dinding pada Museum Bank Mandiri di bagi menjadi dua bagian. Bagian atas dengan menggunakan cat warna putih, sedangkan bagian bawah dihiasi dengan motif keramik <i>art</i>


³⁸ J. Pamuji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta : Djambatan, 1999), hal. 147.

		<i>deco.</i>
--	--	--------------

Tabel 4. Dinding pada interior Galeri Nasional Indonesia

f. Ceiling

Ceiling di Museum Bank Mandiri adalah gypsum dengan cat putih. Berikut foto ceiling pada Galeri Nasional Indonesia :

No	Ceiling	Keterangan
1		<i>Ceiling</i> pada Museum Bank Mandiri Jakarta menggunakan <i>gypsum board</i> dengan finising cat putih.

Tabel 5. Ceiling pada interior Museum Bank Mandiri

g. Pencahayaan, penghawaan

- Pencahayaan

Sistem pencahayaan di Museum Bank Mandiri menggunakan pencahayaan buatan (lampu). Khusus untuk sistem pencahayaan buatan, terdapat beberapa sistem yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, contohnya pada Galeri pameran dimana pada ruangan ini banyak menggunakan pencahayaan akses (*Accent Lighting*) yang bekerja dengan mengarahkan cahaya pada objek yang dipamerkan

untuk memperkuat tampilannya. Selain itu, digunakan pencahayaan buatan dari segi arah dan luas sinarnya.

- Penghawaan

Sistem penghawaan udara pada Museum Bank Mandiri adalah kombinasi antara sistem penghawaan alami dan buatan. Sistem penghawaan alami baik untuk bangunan daerah tropis. Sistem ini dirancang dengan mengatur lubang masuk dan keluarnya udara serta dengan ventilasi silang. Untuk penghawaan buatan menggunakan *Air Conditioner* (AC). Khususnya pada beberapa ruang pameran/galeri dan gudang penyimpanan dimana objek membutuhkan tingkat perawatan yang tinggi dan rentan rusak terhadap cuaca maka sebaiknya menggunakan sistem penghawaan buatan. Hal ini disebabkan karena ruang membutuhkan suhu dan kelembaban yang stabil untuk menjaga kondisi benda bersejarah tetap terjaga.

h. Akustik, keamanan

- Akustik

Sistem akustik pada Museum Bank Mandiri lebih difokuskan pada fungsi ruang seminar dan *workshop*. Persyaratan tata akustik yang baik harus memenuhi syarat : kekerasan (*loudness*) yang cukup, bentuk ruang yang tepat, distribusi energi bunyi yang merata dalam ruang, dan ruang harus bebas dari cacat-cacat akustik.

- Keamanan

- 1) Sistem keamanan menggunakan CCTV (*Closed Circuit Television*) yang dipasang pada titik-titik baik di dalam ruangan maupun di luar

ruangan dan dikontrol dengan VDT (*Video Display Terminal*) pada ruang keamanan.

- 2) Sistem keamanan saat terjadi kebakaran meliputi sistem alarm, *sprinkler*, dan *hydrant*.

i. Tema dan Gaya interior

Gedung Museum Bank Mandiri (ex-Nederlandsche Handel-Maatschappij (NHM)) dirancang oleh 3 orang arsitek belanda yaitu J.J.J de Bruyn, A.P. Smits dan C. van de Linde. Gedung ini mulai dibangun tahun 1929 dan pada tanggal 14 Januari 1933 dibuka secara resmi Oleh C.J Karel Van Aalst, Presiden NHM ke10. Gedung ex-NHM ini tampak kokoh dan megah dengan arsitektur Nieuw Zakelijk atau Art Deco Klasik . Detail arsitektur yang sangat terawat rapi merupakan kekuatan dari bangunan ini. Hampir 95% keaslian dari mozaik keramik lantai masih utuh. Mozaik lantai dan dinding yang didatangkan langsung dari Venesia Italia. Tidak hanya lantai, kaca patri pun menampilkan kesan yang kuat dengan simbol-simbol yang melambangkan empat musim di Belanda dan seorang nakhoda yang mendarat di Banten tahun 1596.

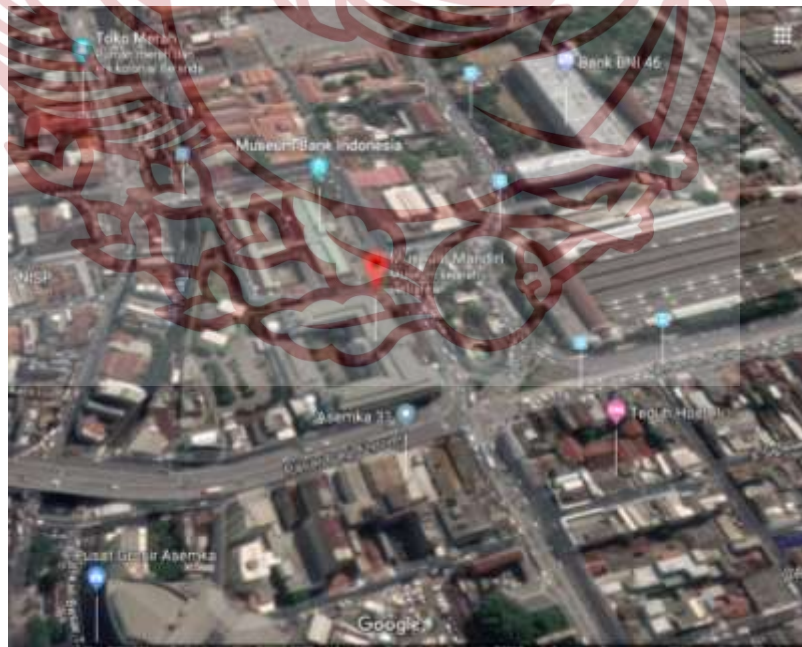
Kelebihan lain dari Museum Bank Mandiri adalah pintu dan jendela yang terbuat dari kayu jati pilihan dan tentunya kualitas kelas satu. Railing tangga perpaduan besi tempa dengan jati kelas satu yang terlihat kokoh dan sangat eksklusif. Bila kita melongok kedalam terlihat interior dengan materi kayu Jati pilihan.

Museum Bank Mandiri merupakan Bangunan Cagar Budaya yang ditetapkan Pemerintah DKI Jakarta melalui SK Gubernur DKI Jakarta no. 475 tahun 1993.

Bangunan ini juga merupakan pilar dari program revitalisasi dari Kota Tua Jakarta.

3. Site plan Museum Bank Mandiri

Site Plan merupakan tampak atas bangunan yang menunjukkan tempat lokasi bangunan yang dilengkapi dengan lingkungan sekitarnya dan penunjuk jalan. Site plan dalam perancangan interior sangatlah penting yang terkait sebuah pemanfaatan ruang karena dapat menciptakan pola tata ruang Kota yang serasi dan optimal kehidupan dan penghidupan warga Kota menjadi aman, tertib, lancar dan sehat.



Gambar 20. Site Plan Museum Bank Mandiri

BAB III

TRANSFORMASI DESAIN

A. Pengertian Objek Garap

1. Pengertian/Definisi

Judul Perancangan Interior Museum Gudang Garam dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri memiliki penjelasan masing-masing kata sebagai berikut:

a. Perancangan

Suatu proses kegiatan perupa dalam suatu rancangan interior melalui tahapan proses desain, mulai dari pemilihan sampai ke penggabungan bahan-bahan elemen interior ke dalam suatu bentuk yang baru dari suatu objek yang dipilih, dari yang belum ada menjadi ada.³⁹

b. Interior

Tatanan perabot di dalam ruang sebuah gedung.⁴⁰ Sekelompok rencana yang telah didesain untuk fungsi-fungsi tertentu yang dipadukan ke dalam satu organisasi.⁴¹

c. Museum

Museum mempunyai pengertian gedung yang dipergunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu, tempat menyimpan barang kuno (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1996)

d. Gudang Garam

Merupakan merek/perusahaan produsen rokok terpopuler dan terbesar kelima asal Indonesia. Didirikan pada 26 Juni 1958 oleh Surya Wonowidjojo, perusahaan

³⁹ Sunarmi, "*Metodologi Desain*", (Jurusan Seni Rupa Program Studi Desain Interior ISI Surakarta, 2008), hal. 2.

⁴⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*, Jakarta : Balai Pustaka, 2001, hal. 385.

⁴¹ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta : Djambatan, 1999) hal. 97.

rokok ini merupakan peringkat pertama dan terbesar (jika dibandingkan perusahaan rokok nasional lainnya seperti Nojorono dan Djarum di Kudus) dalam produksi rokok kretek. Perusahaan ini memiliki kompleks tembakau sebesar 514 are di Kediri, Jawa Timur.

e. *Kontemporer*

adalah gaya yang berkembang sesuai zaman sekarang. Suatu desain yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, bentuk asimetris maupun teknologi yang digunakan dan menjadi *tren* pada tahun-tahun terakhir.

f. Kediri

adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini terletak 130 km sebelah barat daya Surabaya dan merupakan kota terbesar ketiga di Jawa Timur setelah Surabaya dan Malang menurut jumlah penduduk. Kota Kediri memiliki luas wilayah 63,40 km² dan seluruh wilayahnya berbatasan dengan Kabupaten Kediri. Kota Kediri terbelah oleh sungai Brantas yang membujur dari selatan ke utara sepanjang 7 kilometer.

g. Pengertian Judul

Pengertian judul dari Perancangan Interior Museum Gudang Garam dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri merupakan suatu perancangan interior Museum yang bertujuan untuk sarana edukasi sejarah perkembangan ekonomi dan sosial kota Kediri. Museum gudang garam juga bertujuan sebagai wadah untuk masyarakat menggelar acara edukasi dengan menerapkan gaya kontemporer pada gaya interior museum.

B. Batasan Ruang Lingkup Garap

Batasan perancangan interior Museum Gudang Garam dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri ini akan dikhususkan pada ruang garap sebagai berikut :

- a. Lobby area meliputi *Coffe lounge* dan *Gift store* sebagai sarana tambahan pada area museum. Pengunjung bisa menikmati minuman dan makanan ringan pada coffe lounge, di Lobby area juga terdapat sedikit tambahan space untuk memajang cinderamata atau oleh-oleh khas Kediri yang bisa di beli para pengunjung.
- b. Area pajang meliputi ruangan yang memajang benda bersejarah seperti mesin pembuat rokok jaman dahulu yang masih menggunakan tangan atau handmade, pemotong kertas, branding produk vintage Gudang Garam serta dokumentasi 2d yang di aplikasikan pada karya fotografi perjalanan perusahaan dan Kota Kediri
- c. *Mini Library* berisi buku-buku sejarah bisnis dan pengetahuan umum yang dapat di baca di tempat oleh pengunjung museum.
- d. *Multimedia room* merupakan ruangan yang dikhususkan untuk penayangan video edukasi yang disajikan oleh pengelola. Bersama koordinasi dengan pengelola, ruangan ini juga bisa di pergunakan komunitas lokal untuk menggelar event screening video atau film pendek.

C. Site Plan

Untuk menentukan lokasi Museum Gudang Garam hal yang perlu diperhatikan adalah lahan merupakan tempat yang tenang dan tidak ada gangguan yang muncul (angin, debu, asap, kabut, suara bising, serangga).⁴² Perancangan interior Museum Gudang Garam memilih lokasi di Kota Kediri.

⁴² Neufert, Ernst. *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2*, 2002 : Hal 207.



Gambar 21. Site Plan Museum Gudang Garam (Sumber : Google Maps, diakses Oktober 2018)

Lokasi : Jl. Sersan KKO Usman, Tepus, Dandangan, Kec. Kota Kediri,
Kota Kediri, Jawa Timur 64129

D. Potensi Site

Cahaya Matahari



Curah Hujan



Angin



Bangunan Museum Gudang Garam menghadap ke selatan, sehingga untuk area pajang tidak terganggu sama sekali terhadap pantulan cahaya matahari, mengingat fasad pada area pajang dari bangunan museum ialah kaca.

Curah hujan di lokasi sedang, karena berada di daerah tropis, siklus pergantian musim enam bulan sekali sehingga tidak terlalu berpengaruh pada kondisi fisik bangunan.

Bangunan merupakan bangunan yang tertutup, sehingga angin tidak dapat masuk ruangan secara berlebihan. Serta pohon-pohon dan tanaman-tanaman yang berada di area

sekitar bangunan sangat membantu untuk menyaring udara kotor yang berasal dari jalan raya.

Suara



Lokasi terletak di pinggir jalan raya, sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor cukup terdengar. Oleh karena itu, bangunan diarahkan agak menjorok dari jalan raya dan pemberian vegetasi disekitar bangunan sebagai peredam suara alami.

E. Waktu Operasional

Perancangan Interior Museum Gudang Garam di Kota Kediri tentunya memiliki sebuah sistem operasional berupa batasan waktu dan aktifitas pengunjung maupun pengelola di ruangan dan area penunjang yang akan dijelaskan sebagai berikut :

a) Area Museum

Beraktifitas sesuai jam kerja yaitu pada hari Senin sampai hari Jumat pada pukul (09.00 – 21.00), dan pada hari Sabtu dan Minggu pada pukul (10.00 – 22.00).

b) Area *office*

Beraktifitas pada hari Senin sampai dengan hari Sabtu pada pukul (08.00 – 16.00).

c) Area *Gift store* dan *coffelounge*

Merupakan area untuk penjualan yang dibuka setiap hari Senin sampai hari Sabtu untuk shift pertama pada pukul (09:00-15.00) serta hari Minggu pada pukul (09:00-16.00) dan shif kedua pada pukul (15.00-21.00) serta hari Minggu pada pukul (15.00-22.00).

d) *Area Lobby*

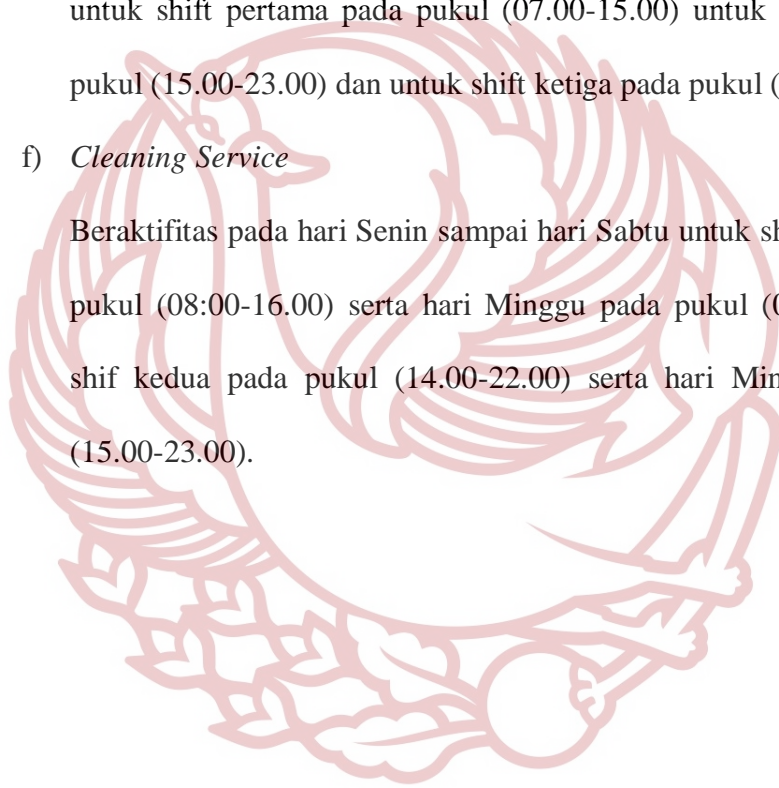
Beraktifitas pada hari Senin sampai hari Sabtu untuk shift pertama pada pukul (09:00-15.00) serta hari Minggu pada pukul (09:00-16.00) dan shif kedua pada pukul (15.00-21.00) serta hari Minggu pada pukul (15.00-22.00).

e) *Security*

Beraktifitas menjaga keamanan dan ketertiban setiap hari dalam 24 jam untuk shift pertama pada pukul (07.00-15.00) untuk shift kedua pada pukul (15.00-23.00) dan untuk shift ketiga pada pukul (23.00-07.00).

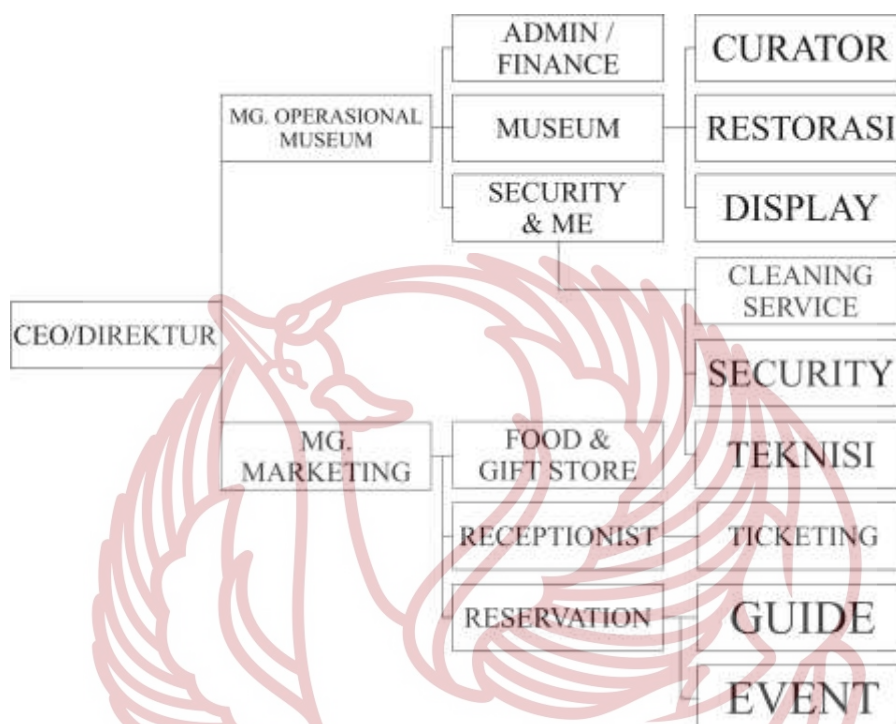
f) *Cleaning Service*

Beraktifitas pada hari Senin sampai hari Sabtu untuk shift pertama pada pukul (08:00-16.00) serta hari Minggu pada pukul (09:00-17.00) dan shif kedua pada pukul (14.00-22.00) serta hari Minggu pada pukul (15.00-23.00).



F. Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada Museum Gudang Garam yang di sajikan dalam bentuk skema sebagai berikut.



Skema 4. Struktur Organisasi Museum Gudang Garam

No	Jabatan	Tugas dan Tanggung Jawab
1	CEO / Direktur	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkoordinasi seluruh subbag dari pengelolaan museum • Mengecek keuangan • Mengawasi jalannya operasional musuem.
2	Kabag Management	<ul style="list-style-type: none"> • Mengecek kondisi dan merawat barang koleksi • Mengetur kebutuhan perawatan museum
3	Konservator	<ul style="list-style-type: none"> • Merawat benda-benda koleksi pada museum • Memperbaiki benda-benda koleksi pada museum

4	Curator / collector management	<ul style="list-style-type: none"> • Mempertimbangkan dan menseleksi koleksi yang akan di pajang
5	Resepsionis	<ul style="list-style-type: none"> • Menjual tiket masuk • Memberikan informasi pada pengunjung • Menawarkan jasa guide • Costumer service / reservation
6	Guide	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak pengunjung berkeliling museum • Menjelaskan sejarah dan nilai-nilai dari koleksi pada museum Gudang Garam
7	Kepala Operasional	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurusi dan mengecek setiap kebutuhan untuk operasional museum • Mengawasi jalannya operasional museum, mulai dari perawatan koleksi sampai kebersihan museum
8	Koki	<ul style="list-style-type: none"> • Memasak • Mengurus pembelian kebutuhan pantry • Bertanggung jawab dalam dapur
9	Pelayan coffe lounge	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat pesanan pengunjung • Mengantarkan pesanan • Melayani hal-hal yang berhubungan dengan cafe
10	Kasir	<ul style="list-style-type: none"> • Melayani pengunjung dalam proses pembayaran • Merekap hasil penjualan yang nantinya akan dilaporkan kepada management museum
12	Mechanical Electrical	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelola teknisi listrik, air, maupun perawatan gedung • Bertanggung jawab dalam hal yang berhubungan dengan elektronik di museum
13	Teknisi	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab dalam hal perbaikan barang-barang elektronik maupun sarana prasarana di museum
14	Cleaning Service	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab dalam hal kebersihan di museum

Tabel 6. Tugas dan Tanggung jawab Pengelola Musuem Gudang Garam

G. Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang

Sebuah ruang didesain guna mewadahi aktifitas di dalamnya. Perancangan desain interior menyangkut dengan aktifitas/kegiatan manusia, hal ini dikarenakan manusia menghabiskan sebagian hidupnya di dalam ruang dan segala sesuatu yang

berkenaan dengan masalah-masalah perilaku manusia didalam ruang karena manusia baik dalam segi keamanan dan kenyamanan.⁴³

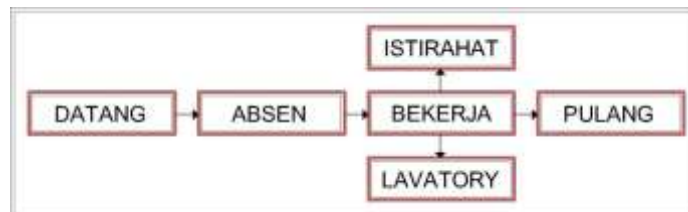
Berikut merupakan identifikasi pola aktifitas pengguna dalam Perancangan Interior Museum Gudang Gaam di Kota Kediri pada setiap areanya :

a) **Area Office**

Pengguna	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Fasilitas
<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Absen pegawai • Mengontrol pegawai • Bekerja mengetik dan mencatat • Menyimpan berkas dan dokumen • Menerima tamu perusahaan • <i>Meeting</i> • Ibadah • MCK • Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang <i>General Manager</i> • <i>Secretary</i> • HRD • Ruang Administrasi • Ruang <i>Marketing</i> • Ruang Staff • Ruang Tamu • Ruang berkas • Ruang <i>Meeting</i> • <i>Lavatory</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja dan kursi kantor • <i>Credenza</i>, rak dan lemari penyimpanan dokumen • Sofa dan meja tamu • Kursi dan meja <i>meeting</i> • Closet dan wastafel

Tabel 7. Aktifitas kebutuhan Area Office di Museum Gudang Garam

• Pola Aktifitas Pengelola *Office*



Skema 5. Pola Aktivitas Pengelola Office

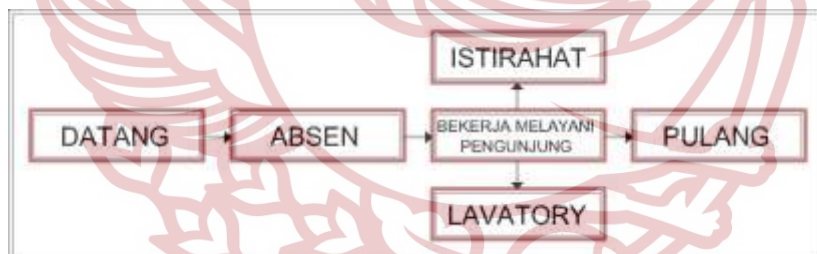
b) **Area Store**

⁴³ Suptandar, J. Pamudji. *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta. 1999.

Pengguna	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Fasilitas
<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola • Pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Absen pegawai • Melayani pengunjung • Menyediakan produk barang • Menjaga produk barang • Menitipkan barang • Mencari produk barang • Membayar barang • Ibadah • MCK • Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang <i>store</i> • Ruang stok barang • Ruang penitipan • Area kasir • Musholla • <i>Lavatory</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Furniture produk barang • Meja, kursi, dan lemari display • Meja dan kursi kasir • Closet dan wastafel

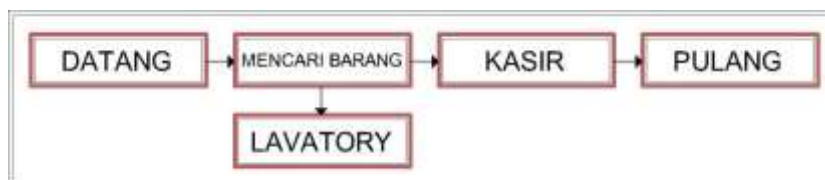
Tabel 8. Aktivitas kebutuhan Area Store di Museum Gudang Garam

- Pola Aktivitas Pengelola *Store*



Skema 6. Pola Aktivitas Pengelola Store

- Pola Aktivitas Pengunjung *Store*



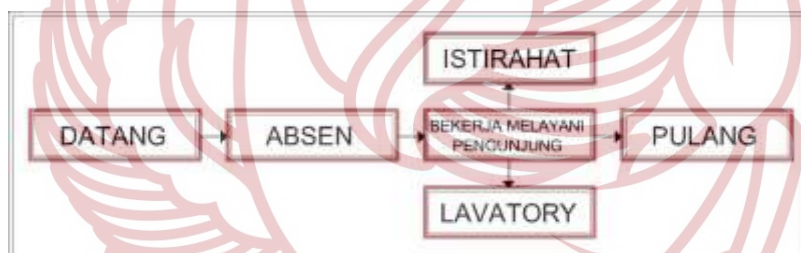
Skema 7. Pola Aktivitas Pengunjung Store di Museum Gudang Garam

c) Area Pajang

Pengguna	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Fasilitas
<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola • Pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Absen pegawai • Melayani pengunjung • Melakukan kegiatan apresiasi • Ibadah • MCK • Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang <i>Exhibition</i> • Ruang penitipan • Area <i>ticketing</i> • Musholla • <i>Lavatory</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Furniture penunjang pameran lengkap • Meja dan kursi <i>ticketing</i> • Closet dan wastafel

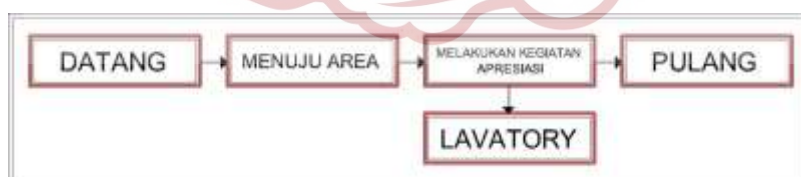
Tabel 9. Aktivitas kebutuhan Area Exhibition di Museum Gudang Garam

• Pola Aktivitas Pengelola *Exhibition*



Skema 8. Pola Aktivitas Pengelola Exhibition

• Pola Aktivitas Pengunjung *Exhibition*



Skema 9. Pola Aktivitas Pengunjung Exhibition

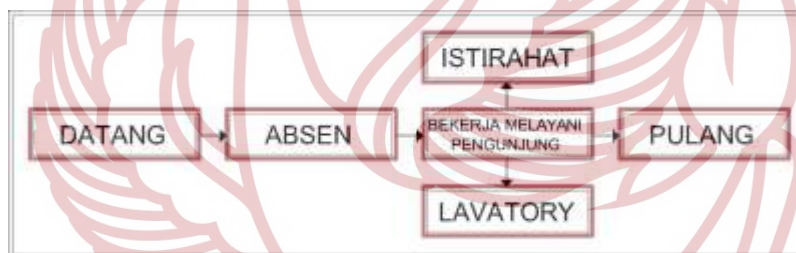
d) Area Lobby

Pengguna	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Fasilitas
<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola • Pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Absen pegawai 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang <i>Lobby</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja dan kursi <i>lobby</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan berkas dan dokumen • Melayani pengunjung dan tamu • Menyediakan informasi • Mencari informasi • Mendaftar • Menunggu • Ibadah • MCK • Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang resepsionis • Ruang tunggu • Musholla • <i>Lavatory</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Credenza</i>, Rak dan lemari dokumen • Meja dan sofa pengunjung • Closet dan wastafel
--	--	--	--

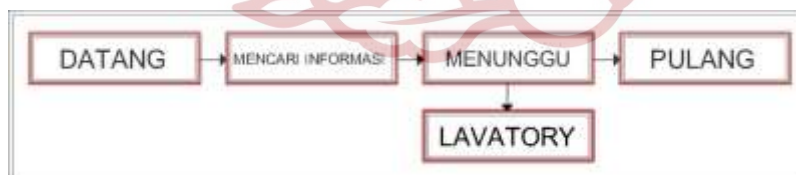
Tabel 10. Aktivitas kebutuhan Area Lobby di Museum Gudang Garam

- Pola Aktivitas Pengelola *Lobby*



Skema 10. Pola Aktivitas Pengelola Lobby

- Pola Aktivitas Pengunjung *Lobby*



Skema 11. Pola Aktivitas Pengunjung Lobby di Museum Gudang Garam

H. Program Ruang

1. Kapasitas dan Besaran Ruang

Dasar pertimbangan yang digunakan dalam penentuan luasan ruang antara lain sebagai berikut :

- a. Standar besaran ruang
- b. Macam kegiatan
- c. Kapasitas pengguna dan ruang
- d. Kebutuhan flow atau ruang gerak untuk mendukung fungsi ruang serta

kenyamanan⁴⁴ yaitu sebagai berikut :

- 5% - 10% = standar minimum
- 20% = kebutuhan keluasaan sirkulasi
- 30% = kebutuhan kenyamanan fisik
- 40% = kebutuhan kenyamanan psikologi
- 50% = tuntutan persyaratan spesifik kegiatan
- 60% = keterlibatan terhadap servis kegiatan
- 70% - 100% = keterkaitan dengan banyaknya kegiatan

Besaran ruang pada desain interior disesuaikan menurut kebutuhan dan *standart* yang telah ditetapkan berdasarkan :

- HD : Dimensi Manusia dan Ruang Interior
- DA : Data Arsitek
- TS : *Time Saver for Interior Design*
- DS : *Interior Graphic and Design Standart*

⁴⁴ Josep de Chiara. Time Saver Standard of Building Type 2nd Edition

Ruang	Keterangan	Standart	Luas
<i>Lobby</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Receptionist</i> Kapasitas 2 orang Standart : 2 m²/orang termasuk meja dan kursi untuk satu orang Luasan : 2 x 2 m² = 4 m² = 60% x 4 m² = 2,4 m² 	HD 2 m ² /orang	88,8 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> Pengunjung 50-60 orang 60 x 0,9 m² = 54 m² Sirkulasi : 60% x 54 m² = 32,4 m² 	HD 0,9 m ² /orang	
<i>Waiting Area</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengunjung 50 orang 50 x 1,5 m² = 75 m² Sirkulasi : 80% x 75 = 60 m² Furniture : Kursi 12 (0,5 x 0,5) = 3 m² <i>Coffee table</i> 6 x 0,3 = 1,8 m² Panel 4 x 1 = 4 m² Sirkulasi : 40% x 21,6 = 8,64 m² 	DA 1,5 m ² /orang	77,64 m ²
<i>Ruang Pajang</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengunjung 15 orang 15 x 0,9 m² = 13,5 m² Sirkulasi : 25% x 13,5 = 3,3 m² Sketsel 2d 10 x (1 x 1,5) = 15 m² Level 3d 15 x 0,5 = 7,5 m² Sofa 5 x (1,5 x 0,5) = 3,75 m² Luas Furniture = 26,25 m² Sirkulasi : 25% x 26,25 = 6,7 m² 	DA 0,9 m ² /orang	49,75 m ²
<i>Coffe lounge</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengunjung 38 orang, pengelola 3 orang 41 x 2 m² = 82 m² Sirkulasi : 25% x 82 = 20,5 m² Kursi 40 x (0,5 x 0,5) = 10 m² Meja 2 seat 6 x (0,6 x 0,6) = 2,16 m² Meja 4 seat 2 x 1 = 2 m² 	HD 2 m ² /orang	127,2 m ²

	<p>Meja 6 seat $3 \times (0,6 \times 1,2) = 2,16 \text{ m}^2$ Meja kasir $1 \times (0,8 \times 1,8) = 1,44 \text{ m}^2$ Meja dapur $1 \times (0,8 \times 2,5) = 2 \text{ m}^2$ Luas furniture = $19,76 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $25\% \times 19,76 = 4,94 \text{ m}^2$</p>		
<i>Gift store</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengunjung 15 orang, pengelola 3 orang $18 \times 2 \text{ m}^2 = 36 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $60\% \times 36 = 21,6 \text{ m}^2$ Almari display $3 \times (1,5 \times 0,3) = 1,35 \text{ m}^2$ Meja kasir $1 \times (0,8 \times 1,8) = 1,44 \text{ m}^2$ Luas furniture = $2,79 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $40\% \times 2,79 = 1,2 \text{ m}^2$ 	HD 2 m ² /orang	61,59 m ²
<i>Mini Library</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengunjung 15-20 orang $20 \times 0,9 \text{ m}^2 = 18 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $40\% \times 18 = 7,2 \text{ m}^2$ Rak buku $2 \times (2 \times 0,8) = 3,2 \text{ m}^2$ Kursi $15 \times (0,5 \times 0,5) = 3,75 \text{ m}^2$ Meja komputer $2 \times (1 \times 0,8) = 1,6 \text{ m}^2$ Loker $4 \times (1 \times 0,6) = 2,4 \text{ m}^2$ Luas furniture : $10,95 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $40\% \times 10,95 \text{ m}^2 = 4,38 \text{ m}^2$ 	DA 0,9 m ² /orang	40,53 m ²
<i>Multimedia Room</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mentor 2 orang, peserta 39 orang $41 \times 2 \text{ m}^2 = 82 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $40\% \times 82 = 32,8 \text{ m}^2$ Kursi $40 \times (0,5 \times 0,5) = 10 \text{ m}^2$ Sirkulasi $40\% \times 10 \text{ m}^2 = 4 \text{ m}^2$ 	HD 2 m ² /orang	128,8 m ²
<i>Office</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengelola 8 orang 	HD	34,89 m ²

<i>Room</i>	$8 \times 2 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $40\% \times 16 = 6,4 \text{ m}^2$ Kursi $10 \times (0,5 \times 0,5) = 2,5 \text{ m}^2$ Meja komputer $8 \times (1 \times 0,8) = 6,4 \text{ m}^2$ Luas furniture : $8,9 \text{ m}^2$ Sirkulasi $40\% \times 8,9 \text{ m}^2 = 3,59 \text{ m}^2$	$2 \text{ m}^2/\text{orang}$	
-------------	--	------------------------------	--

Tabel 11. Besaran Ruang pada Museum Gudang Garam

2. Hubungan Antar Ruang




Hubungan antar ruang yang baik akan memudahkan aktivitas di dalam ruang, berkaitan dengan hal ini tiap ruang memiliki fungsi masing-masing dan mempunyai hubungan antara ruang satu dengan yang lainnya dan tidak dapat dipisahkan. Tentunya organisasi ruang yang baik dapat memudahkan aktivitas dalam hubungan antar ruang tersebut. Ada beberapa jenis organisasi ruang, yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan, dengan memperhatikan faktor-faktor berikut : ⁴⁵

- a) Pengelompokan fungsi ruang
- b) Hirarki ruang
- c) Kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan

Ada beberapa jenis organisasi ruang yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan. Bentuk organisasi dapat dibedakan antara lain sebagai berikut :⁴⁶

⁴⁵ Suptandar, J. Pamudji. *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta. 1999. Hal. 112.

⁴⁶ Suptandar, J. Pamudji. *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta. 1999. Hal. 112-114.

Organisasi Ruang Terpusat	
<p>Terpusat</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang disekitarnya. 2. Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lain. 3. Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran maupun fungsi.
Organisasi Ruang Secara Radial	
<p>Radial</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier. 2. Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial mengarah ke luar. 3. Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.
Organisasi Ruang Mengelompok	
<p>Kelompok</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi. 2. Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.

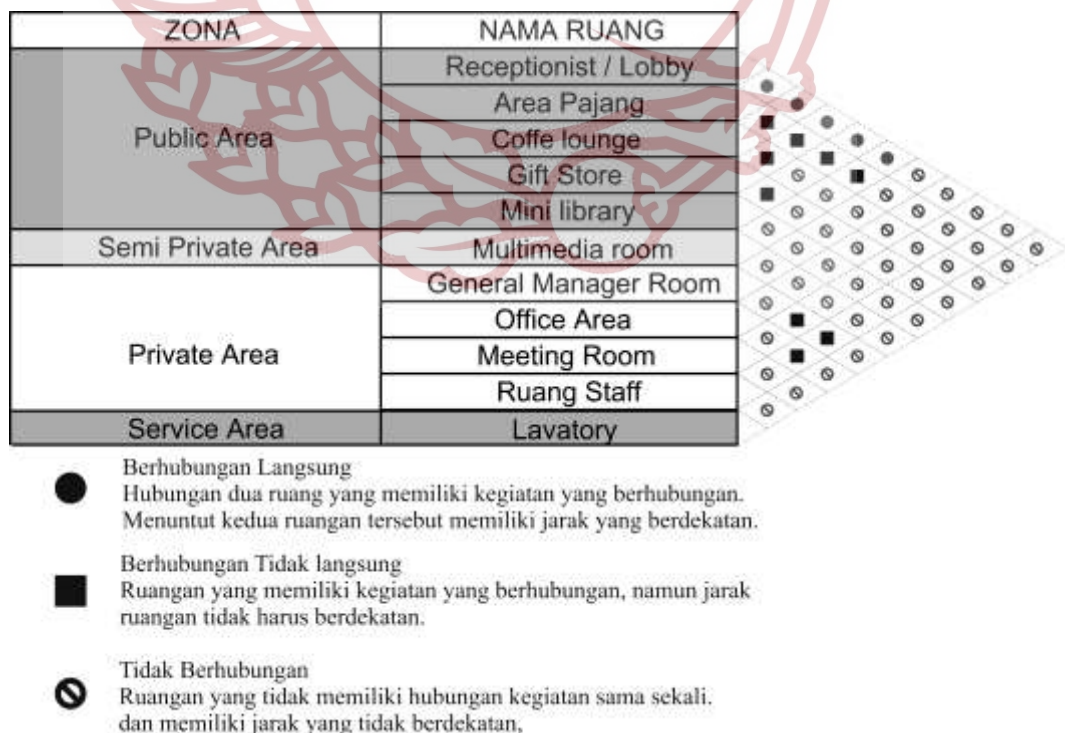
Tabel 12. Jenis Organisasi Ruang

Berdasarkan data literatur di atas pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam di Kota Kediri menggunakan organisasi ruang mengelompok. Organisasi ruang mengelompok merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi. Dari pertimbangan hubungan pengelompokan area-area ruang tersebut, terciptalah hubungan antar ruang yang mempermudah sirkulasi ruang.

John F. Pile dalam buku *Interior Design* menjelaskan bahwa, berdekatan berarti berdampingan atau di antaranya. Dalam desain interior istilah ini telah diperluas untuk menggambarkan berbagai hubungan dari yang dekat sampai yang jauh. Seorang desainer biasanya membuat skala yang diberi angka untuk membedakan level dari kedekatan, seperti berikut :

1. *Adjoining* / berdampingan
2. *Near* / dekat
3. *Medium distant* / cukup jauh
4. *Far* / jauh
5. *No contact* / tidak berhubungan

Berikutnya, seorang desainer membuat grafik yang menunjukkan semua ruang yang akan direncanakan. *Matrix chart* memperlihatkan setiap hubungan antara ruang satu dan lainnya.



Skema 12. Program Ruang di Museum Gudang Garam

3. *Grouping, Zoning, dan Sirkulasi*

a. *Grouping Zoning*

Penentuan *grouping* dan *zoning* ruang berdasarkan zona dan pengelompokan ruang pada sejumlah aktivitas yang sudah direncanakan. Kemudian akan dianalisis dalam rangka menentukan pengelompokan ruang (*grouping* dan *zoning* ruang). Berdasarkan sifatnya ruang dapat dibagi menjadi empat, yaitu :

- 1) *Public Area* adalah pengelompokan ruang atau area secara langsung berhubungan dengan publik (pengunjung, tamu dan pengelola) dan dapat diakses dengan mudah oleh semua orang.

Pengelompokan yang termasuk ruang publik yaitu :

<i>Public Area</i>
<i>Lobby Area</i>
<i>Area Pajang</i>
<i>Mini Library</i>

- 2) *Semi Private Area* adalah pengelompokan ruang yang aktivitas di dalamnya tidak langsung berhubungan dengan publik (pengelola dan tamu) yang sifatnya lebih sedikit ke arah umum serta memiliki akses yang sedikit lebih longgar dari ruang *private*.

Pengelompokan yang termasuk ruang semi publik yaitu :

<i>Semi Private Area</i>
<i>Multimedia Room</i>

- 3) *Private Area* adalah ruang yang menuntut tingkat privasi atau dapat dimasuki oleh tertentu saja dan tidak secara langsung berhubungan dengan *public*. Pengelompokan yang termasuk ruang privat yaitu :

<i>Private Area</i>
<i>Office</i> <i>Staff Room</i> <i>General Manager Room</i> <i>Meeting Room</i>

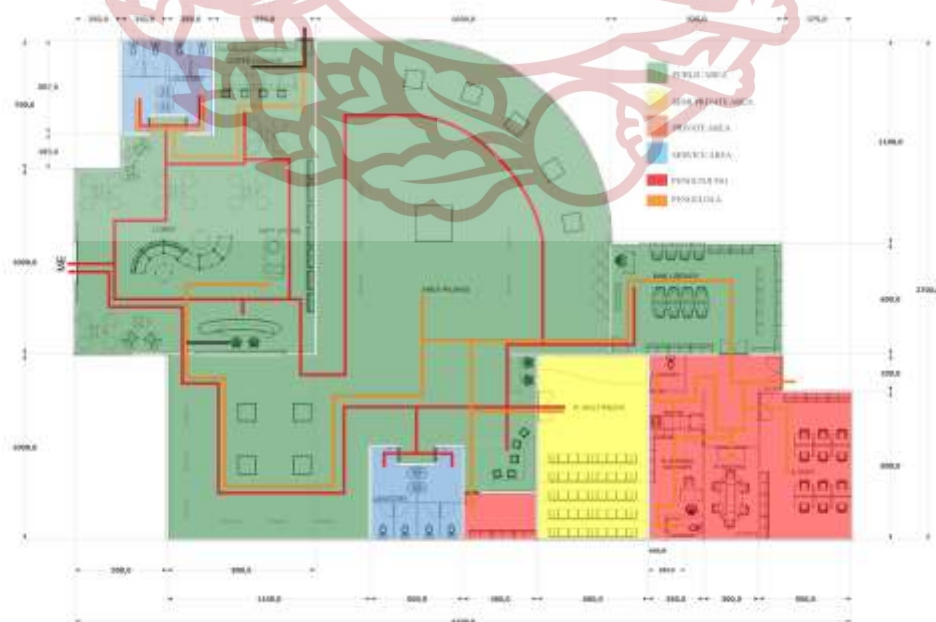
- 4) *Service Area* adalah pengelompokan ruang yang aktivitas di dalamnya meliputi pemeliharaan intern dan pelayanan publik.

Pengelompokan yang termasuk ruang servis yaitu :

<i>Service Area</i>
<i>Lavatory</i>

- 5) *Circulation Area* adalah ruang yang difungsikan untuk sirkulasi manusia dalam melakukan aktivitasnya yaitu area sirkulasi atau jalan dan tangga.

Berikut adalah alternatif dan desain terpilih *grouping zoning* dari perancangan interior Museum Gudang Garam di Kota Kediri.



Gambar 22. Grouping zoning dan sirkulasi Museum Gudang Garam

Keterangan :

- Fungsionalitas

Upaya menjadikan ruang yang berguna. Setiap ruang dapat menginformasikan fungsinya berdasarkan aktivitas yang sesuai dengan sifat area sesuai dengan keinginan pengguna.

- Fleksibilitas

Organisasi ruang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya. Sehingga pengguna dapat menyesuaikan diri secara mudah dan cepat.

- Keamanan

Pengorganisasian ruang menyesuaikan fungsi ruang dan arus sirkulasinya secara tepat. Sehingga memberikan suatu keadaan yang nyaman bagi pengguna dari tingkat privasi pada setiap ruang.

- Keamanan

Mempertimbangkan peletakan ruang-ruang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan. Sehingga tidak ada pengguna yang ketika melakukan aktivitas menjadi berhenti/menumpuk dengan aktivitas yang dilakukan pengguna lainnya. Hal ini membuat pengguna dapat mengakses ruang-ruang tersebut dengan aman, cepat, nyaman, dan efisien.

- Kesatuan

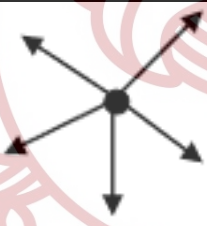
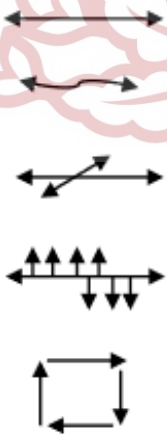
Penempatan dan pembagian ruang sesuai dengan fungsinya. Memperhatikan kesatuan bentuk ruang pada bangunan.

Sehingga ruang-ruang tersebut tidak terpisahkan dan menjadi satu kesatuan pada bangunan.

b. Sirkulasi

Sirkulasi ruang bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.⁴⁷

Dalam perencanaan sirkulasi ada beberapa bentuk dari lorong dengan metode perencanaannya yaitu mengikuti pola-pola sirkulasi antar ruang. Bentuk-bentuk pola sirkulasi tersebut antara lain :

Pola Sirkulasi	Gambar	Keterangan
Radial		Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.
Linier		Semua jalan adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran/loop.

Tabel 13. Bentuk-bentuk pola sirkulasi

⁴⁷ Suptandar, J. Pamudji. *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta. 1999. Hal. 114.

Berdasarkan beberapa literatur tentang sirkulasi di atas, sistem sirkulasi yang tepat dalam perancangan museum gudang garam adalah sistem sirkulasi Radial dan Linier, karena sistem sirkulasi tersebut memiliki area pusat dan arah sirkulasi yang jelas, sehingga mempermudah pengunjung, tamu, dan pengelola untuk memasuki ruang/area yang mereka kehendaki.

Sirkulasi mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.⁴⁸

I. Tema dan Gaya

Tema adalah pokok pikiran, dasar cerita (dasar cerita yang diperlakukan dipakai sebagai dasar mengarang mengubah sajak dan sebagainya).⁴⁹ Pada perancangan interior Museum Gudang Garam menggunakan gaya kontemporer. Gaya desain interior Kontemporer adalah gaya yang berkembang sesuai zaman sekarang. Suatu desain yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, bentuk asimetris maupun teknologi yang digunakan dan menjadi tren pada tahun-tahun terakhir.

Pada perancangan Museum Gudang Garam di Kota Kediri menggunakan tema *Tobacco Leaf*. *Tobacco Leaf* sendiri di ambil dari Bahasa Inggris yang berarti daun tembakau. Selain menjadi bahan baku utama dalam pembuatan rokok di Gudang Garam, daun tembakau memiliki historis yang panjang untuk sampai di tangan konsumen. Penerapan transformasi desain dari bentuk daun tembakau di aplikasikan pada desain logo Museum Gudang Garam dan pada elemen pembentuk ruang. Bentuk

⁴⁸ Suptandar, J. Pamudji. 1999. Hal. 114.

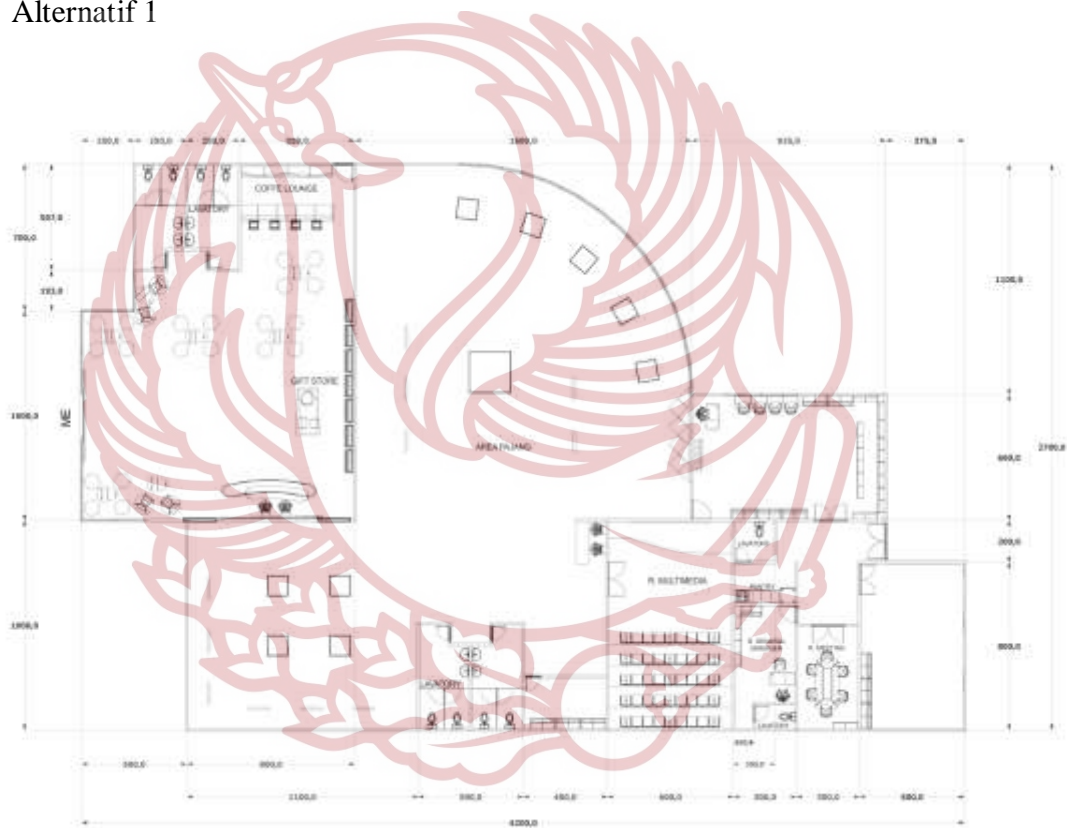
⁴⁹ kbbhi.web.id/12/21/2018/05.53wib

daun tembakau di aplikasikan menjadi down ceiling pada atap, dan pada dinding bisa di jadikan menjadi partisi tambahan pada bagian dinding yang perlu penanganan khusus.

J. Konsep Layout

Berdasarkan analisis kebutuhan ruang dan *grouping zoning*, maka alternatif layout keseluruhan adalah sebagai berikut :

a) Alternatif 1



Gambar 23.Alternatif 1 Layout Museum Gudang Garam

b) Alternatif 2



Gambar 24. Alternatif 2 Layout Museum Gudang Garam

Indikator Penilaian Alternatif Layout		
Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsi	***	***
Kenyamanan	**	***
Keamanan	*	***
Fleksibilitas	**	***
Unity	**	***
Maintenance	***	***
Keterangan :		
Fungsi	Desain pada tiap-tiap ruang layout museum harus disesuaikan dengan fungsi, guna memaksimalkan produktivitas kerja.	
Kenyamanan	Pengelompokan ruang, bentuk desain dan ukuran pada <i>layout</i> museum harus	

	memberikan kenyamanan pada pengguna.
Keamanan	Desain <i>layout</i> musuem harus memberikan keamanan pada pengguna serta mendukung keselamatan penggunanya.
Fleksibilitas	Desain <i>layout</i> musuem harus praktis dan sederhana sehingga mempermudah sirkulasi gerak pengguna, sehingga fleksibilitas <i>layout</i> tercapai.
<i>Unity</i>	Desain dan ukuran pada <i>layout</i> musuem harus terlihat menyatu.
<i>Maintenance</i>	Desain <i>layout</i> musuem harus efisien guna mempermudah ketika proses perawatan.

Tabel 14. Indikator Penilaian Alternatif Layout

Alternatif terpilih adalah alternatif 2, karena memiliki tingkat keamanan dan kenyamanan lebih tinggi dibandingkan alternatif 1. Alternatif 2 lebih mudah dalam hal perawatan dan lebih menyatu dengan ruangan-ruangan yang lain.

K. Elemen Pembentuk dan Pengisi Ruang

Elemen pembentuk dan pengisi ruang sangat menentukan terciptanya konsep dan tema pada suasana ruang. Lantai, dinding dan ceiling merupakan unsur pembentuk ruang. *Furniture* dan aksesoris atau *artwork* merupakan unsur pengisi ruang. Museum Gudang Garam Dengan Gaya kontemporer di Kota Kediri merupakan wadah bagi masyarakat untuk menambah pengetahuan sejarah bisnis PT. Gudang Garam yang berkesinambungan dengan masyarakat sekitar yang notabenne sebagai karyawan perusahaan. Terkait hal tersebut, untuk mewujudkan suasana ruang yang sesuai dengan fungsi perancangan, maka ada beberapa pendekatan yang digunakan. Lantai dan ceiling menggunakan pendekatan fungsi dan estetika, sedangkan dinding menggunakan pendekatan fungsi, ergonomi dan estetika. Berikut ini merupakan analisis alternatif lantai, ceiling dan dinding yang akan di aplikasikan pada interior Museum Gudang Garam di Kota Kediri:

Lobby Area

a) Lantai

Alternatif 1



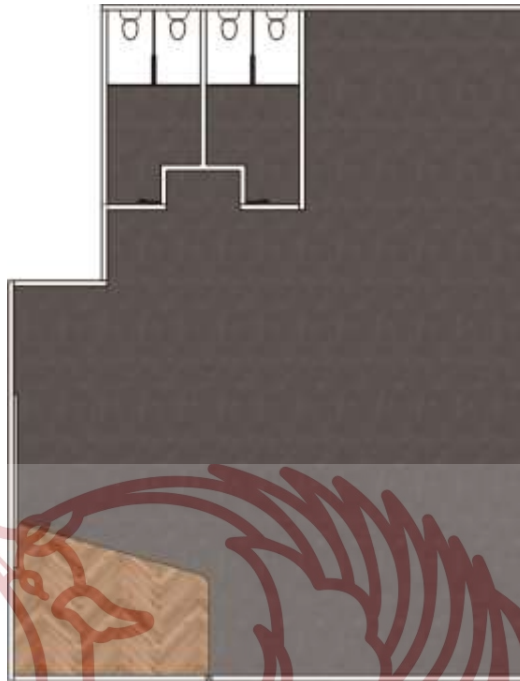
Gambar 25. Alternatif 1 lantai lobby

Analisis alternatif 1 rencana lantai lobby pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam di Kota Kediri :

Kelebihan	Kekurangan
a. Mudah dibersihkan	a. Terlalu dipetakan
b. Material banyak dipasaran	b. Harga produksi dan <i>maintenance</i> yang mahal

Tabel 15. Indikator Penilaian Alternatif 1 lantai lobby

Alternatif 2



Gambar 26. Alternatif 2 lantai lobby area

Analisis alternatif 2 rencana lantai lobby pada Perancangan Interior Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Material yang digunakan mendukung fungsi ruang	a. Lantai <i>concrete</i> sedikit rumit dalam pembersihan
b. Lebih murah	b. Pola lantai sederhana
c. Mendukung konsep industrial	

Tabel 16. Indikator Penilaian Alternatif 2 lantai lobby

Indikator penilaian alternatif desain terpilih :

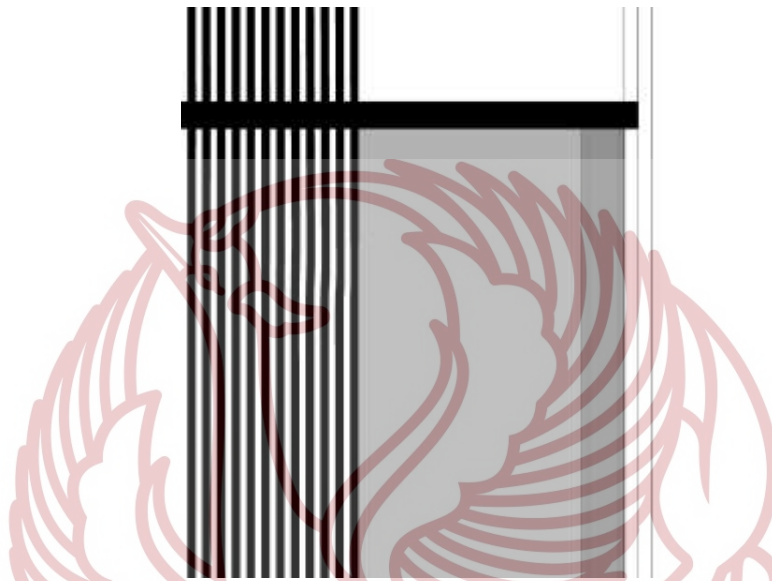
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	**
Estetika	**	***
Keterangan :		
Fungsional	Integritas pola lantai dengan pola sirkulasi	
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang	
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai	

<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan lantai jika kotor
Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan

Tabel 17. Indikator penilaian alternatif lantai Lobby

b) Dinding

Alternatif 1



Gambar 27. Alternatif 1 dinding lobby

Analisis alternatif 1 rencana dinding lobby pada Perancangan Interior

Museum Gudang Garam :

Kelebihan	Kekurangan
a. Bahan yang digunakan relatif mudah dalam pemasangan	a. Warna dinding kurang mereflesikan tema yang digunakan
b. Mudah dalam perawatan	

Tabel 18. Indikator Penilaian Alternatif 1 dinding lobby

Alternatif 2



Gambar 28. Alternatif 2 dinding lobby

Analisis alternatif 2 rencana dinding lobby pada Perancangan Interior

Museum Gudang Garam :

Kelebihan	Kekurangan
a. Bahan yang digunakan relatif mudah dalam pemasangan b. Pola dan elemen yang menempel menambah citra ruang c. Sesuai dengan tema dan konsep	a. Susah dalam perawatannya b. Bahan yang relatif mahal

Tabel 19. Indikator Penilaian Alternatif 2 dinding lobby

Indikator penilaian alternatif desain terpilih :

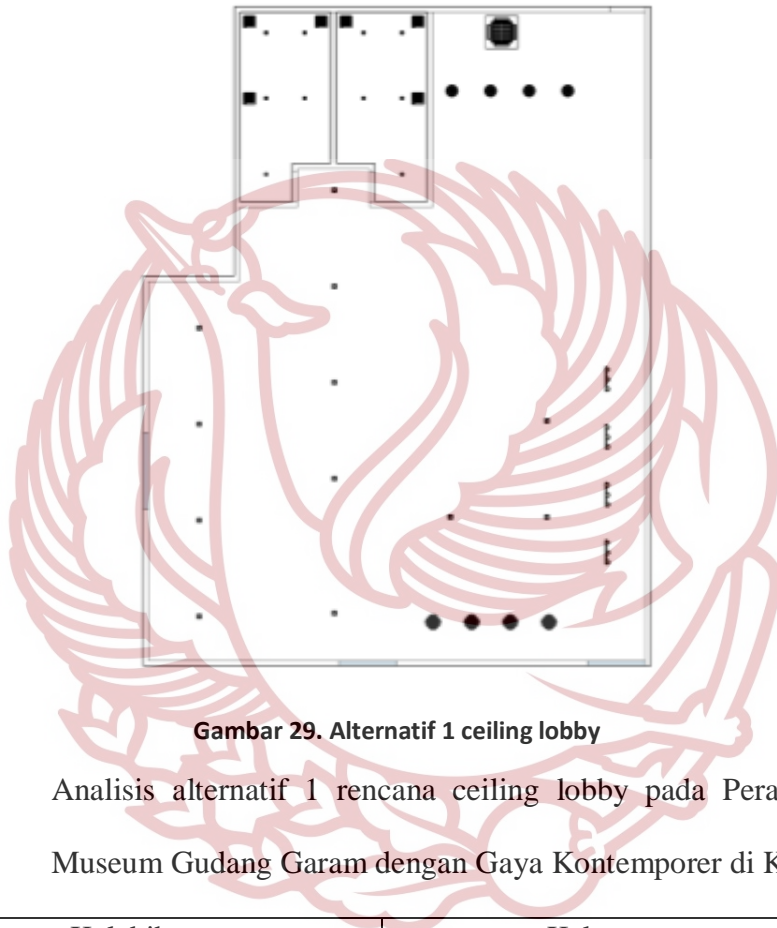
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	**
Estetika	**	***
Keterangan :		
Fungsional	Integritas pola dinding dengan pola sirkulasi	
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang	
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai	
<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan dinding jika kotor	
Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang	

	ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan
--	--

Tabel 20. Indikator penilaian alternatif dinding Lobby

c) Ceiling

Alternatif 1



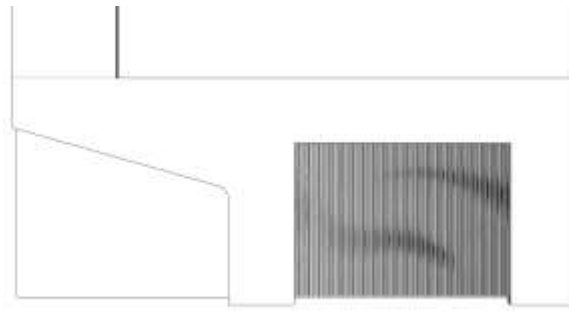
Gambar 29. Alternatif 1 ceiling lobby

Analisis alternatif 1 rencana ceiling lobby pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Mudah dalam perawatan b. Warna natural	a. Pola ceiling sederhana b. Warna tidak mendukung konsep

Tabel 21. Indikator Penilaian Alternatif 1 ceiling lobby

Alternatif 2



Gambar 30. Alternatif 2 ceiling lobby

Analisis alternatif 2 rencana ceiling lobby pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Warna mendukung konsep dan tema yang diinginkan	a. Relatif mahal dalam perawatan dan pembuatannya
b. Pola ceiling yang mendukung konsep dan tema.	b. Ceiling expose harus mendapatkan perawatan khusus.





Tabel 22. Indikator Penilaian Alternatif 2 ceiling lobby

Indikator penilaian alternatif desain terpilih :

Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***
Estetika	**	***
Keterangan :		
Fungsional	Integritas pola ceiling dengan pola sirkulasi	
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang	
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai	
<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan ceiling jika kotor	
Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan	

Tabel 23. Indikator penilaian alternatif ceiling Lobby

d) Furniture

Lobby	
Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
 <p> Bahan : plywood, acp, hpl Dimensi : 450 x 60 x 95 cm Dasar pertimbangan : a. Material, warna dan bentuk cocok untuk tema sehingga memunculkan citra suasana ruang sesuai dengan konsep </p>	 <p> Bahan : Kayu, cor concrete Dimensi : 200 x 60 x 85 cm Dasar pertimbangan : a. Warna terlalu gelap b. Kurang menarik untuk digunakan sebagai meja resepsionis </p>
 <p> Bahan : Synthetic leather, besi Dimensi : 50 x 50 x 80 cm Ex. ikea Dasar pertimbangan : a. Material dan warna cocok dengan konsep b. Kesatuan warna yang digunakan mendukung pencitraan suasana ruang </p>	 <p> Bahan : Synthetic leather, besi Dimensi : 50 x 50 x 80 cm Ex. ikea Dasar pertimbangan : a. Material dan warna tidak cocok dengan konsep b. Kesatuan warna yang digunakan tidak mendukung pencitraan suasana ruang </p>



Bahan : Hpl, kayu,
Dimensi : 100 x 70 x 50 cm
Ex. ikea

Dasar pertimbangan :

- Material dan warna cocok dengan konsep
- Desain minimalis dengan fungsi yang maksimal



Bahan : Kayu, hpl
Dimensi : 100 x 70 x 50 cm
Ex. ikea

Dasar pertimbangan :

- Material dan warna tidak cocok dengan konsep
- Kesatuan warna yang digunakan tidak mendukung pencitraan suasana ruang



Bahan :
cloth, besi
Dimensi : 60 x 75 x 95 cm
Ex. ikea

Dasar pertimbangan :

- Material dan warna cocok dengan konsep
- Kesatuan warna yang digunakan mendukung pencitraan suasana ruang



Bahan :
Synthetic leather, besi
Dimensi : 80 x 65 x 70 cm
Ex. ikea

Dasar pertimbangan :

- Material dan warna tidak cocok dengan konsep
- Kesatuan warna yang digunakan tidak mendukung pencitraan suasana ruang



Bahan :

cloyh, kayu

Dimensi : 60 x 60 x 60 cm

Dasar pertimbangan :

- Material dan warna cocok dengan konsep
- Kesatuan warna yang digunakan mendukung pencitraan suasana ruang



Bahan : *Synthetic leather*, besi

Dimensi : 165 x 65 x 70 cm

Ex. ikea

Dasar pertimbangan :

- Material dan warna tidak cocok dengan konsep
- Kesatuan warna yang digunakan tidak mendukung pencitraan suasana ruang



Bahan :

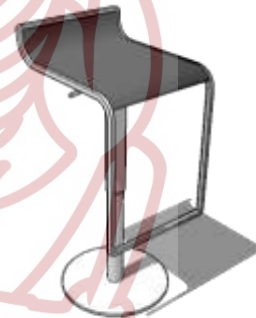
kayu, besi

Dimensi : 45 x 50 x 105 cm

Ex. ikea

Dasar pertimbangan :

- Material dan warna cocok dengan konsep
- Kesatuan warna yang digunakan mendukung pencitraan suasana ruang





Bahan : *Synthetic leather*, besi

Dimensi : 45 x 50 x 105 cm

Ex. ikea

Dasar pertimbangan :

- Material dan warna tidak cocok dengan konsep
- Kesatuan warna yang digunakan tidak mendukung pencitraan suasana ruang

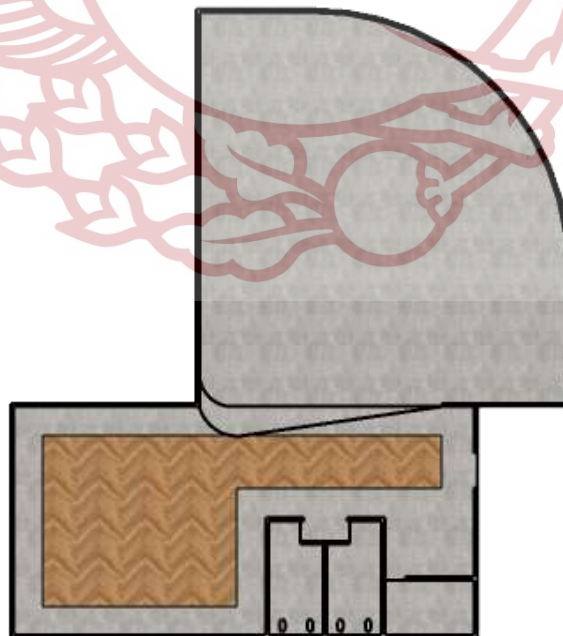
 <p>Bahan : kayu, besi Dimensi : 100 x 60 x 270 cm Dasar pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Material dan warna cocok dengan konsep Kesatuan warna yang digunakan mendukung pencitraan suasana ruang 	 <p>Bahan : kayu, besi Dimensi : 100 x 60 x 270 cm Dasar pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Material dan warna tidak cocok dengan konsep
---	---

Tabel 24. Analisis desain furniture pada area Lobby

Area Pajang Museum

a) Lantai

Alternatif 1



Gambar 31. Alternatif 1 lantai area pajang museum

Analisis alternatif 1 rencana lantai Area pajang pada Perancangan Interior
Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Mudah dibersihkan b. Material banyak dipasaran	a. Kurang mendukung gaya dan tema b. Harga produksi dan <i>maintenance</i> yang mahal

Tabel 25. Indikator Penilaian Alternatif 2 ceiling lobby

Alternatif 2



Gambar 32. Alternatif 2 lantai area pajang museum

Analisis alternatif 2 rencana lantai Area pajang pada Perancangan Interior
Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Material yang digunakan mendukung fungsi ruang b. Mendukung konsep industrial c. Pemilihan warna dan pola sesuai dengan konsep dan tema	a. Bahan parket kayu tidak mudah dalam perawatan b. Pola lantai sederhana

Tabel 26. Indikator Penilaian Alternatif 2 lantai area pajang

Indikator penilaian alternatif desain terpilih :

Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	**
Estetika	**	***
Keterangan :		
Fungsional	Integritas pola lantai dengan pola sirkulasi	
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang	
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai	
<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan lantai jika kotor	
Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan	

Tabel 27. Indikator penilaian alternatif lantai Area Pajang Museum

b) Dinding

Alternatif 1



Gambar 33. Alternatif 1 dinding area pajang museum

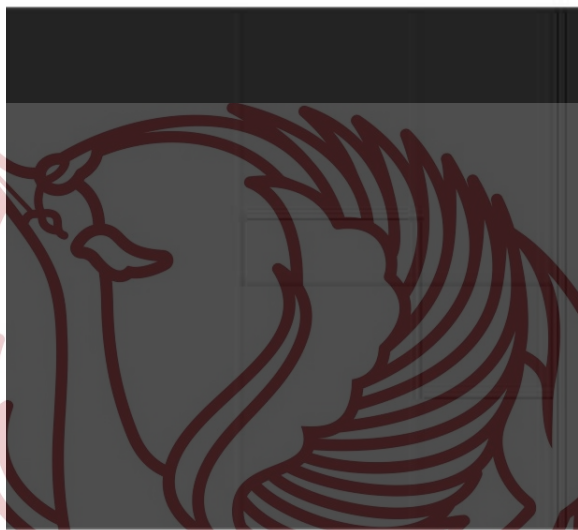
Analisis alternatif 1 rencana dinding area pajang museum pada

Perancangan Interior Museum Gudang Garam :

Kelebihan	Kekurangan
a. Bahan yang digunakan relatif murah dalam pembuatan	a. Dinding kurang mereflesikan fungsi yang digunakan untuk area pameran

Tabel 28. Indikator Penilaian Alternatif 1 dinding area pajang

Alternatif 2



Gambar 34. Alternatif 2 dinding area pajang museum

Analisis alternatif 2 rencana dinding area pajang museum pada

Perancangan Interior Museum Gudang Garam :

Kelebihan	Kekurangan
a. Bahan yang digunakan relatif murah dalam pembuatan b. Mudah dalam perawatan	a. Pola yang sederhana b. Warna yang monoton

Gambar 35. Indikator Penilaian Alternatif 2 dinding area pajang

Indikator penilaian alternatif desain terpilih :

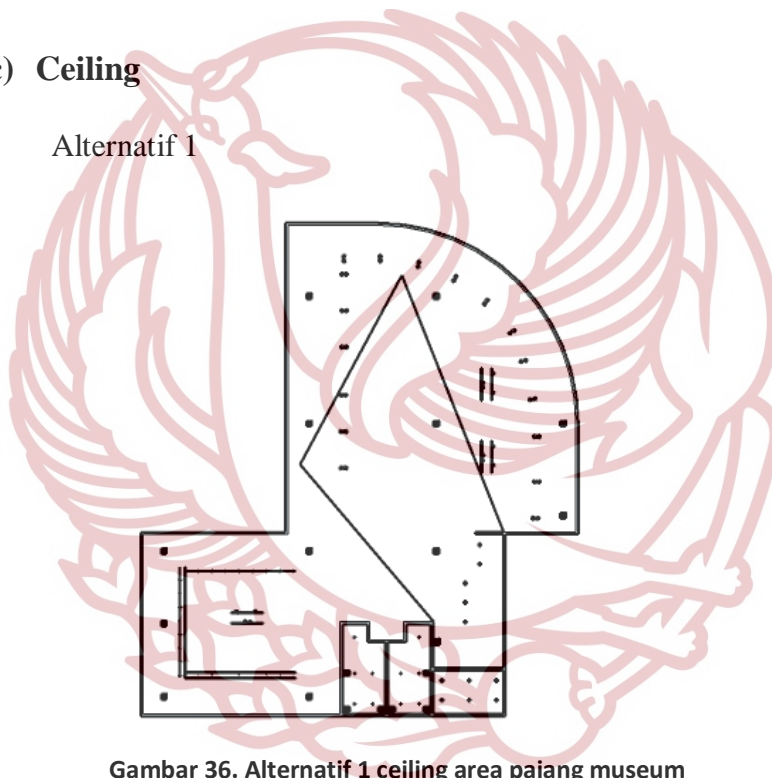
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***
Estetika	**	***

Keterangan :	
Fungsional	Integritas pola dinding dengan pola sirkulasi
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai
<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan dinding jika kotor
Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan

Tabel 29. Indikator penilaian alternatif dinding pajang museum

c) Ceiling

Alternatif 1



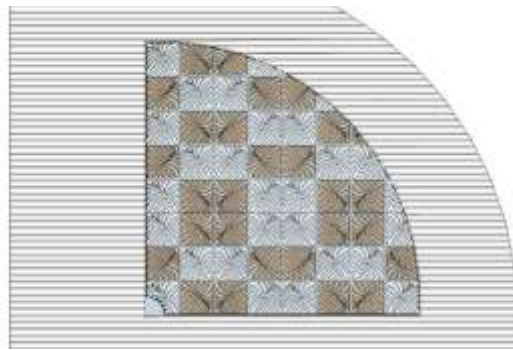
Gambar 36. Alternatif 1 ceiling area pajang museum

Analisis alternatif 1 rencana ceiling Area pajang pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Mudah dalam perawatan b. Warna natural	a. Pola ceiling sederhana b. Pencahayaan perlu di pertimbangkan

Tabel 30. Indikator Penilaian Alternatif 1 ceiling area pajang

Alternatif 2



Gambar 37. Alternatif 2 ceiling area pajang museum

Analisis alternatif 2 rencana ceiling Area pajang pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Warna mendukung konsep dan tema yang diinginkan	a. Relatif mahal dalam perawatan dan pembuatannya
b. Pola ceiling yang mendukung konsep dan tema	b. Ceiling ekspose harus dirawat secara berkala

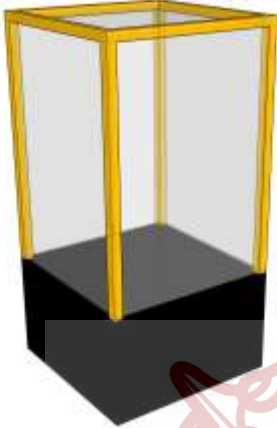

Tabel 31. Indikator Penilaian Alternatif 2 ceiling area pajang

Indikator penilaian alternatif desain terpilih :

Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***
Estetika	**	***
Keterangan :		
Fungsional	Integritas pola ceiling dengan pola sirkulasi	
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang	
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai	
<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan ceiling jika kotor	
Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan	

Tabel 32. Indikator penilaian alternatif ceiling Area Pajang Museum

d) Furniture

Area Pajang Museum	
Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
 <p>Bahan : Hpl, kayu, besi <i>hollow</i>, kaca Dimensi : 100 x 20 x 200 cm Dasar pertimbangan : a. Material, warna dan bentuk cocok untuk tema sehingga memunculkan citra suasana ruang sesuai dengan konsep</p>	 <p>Bahan : Hpl, kayu, besi <i>hollow</i> Dimensi : 100 x 20 x 200 cm Dasar pertimbangan : a. Kurang menarik</p>

Tabel 33. Analisis desain furniture pada area pajang museum

Mini Library

a. Lantai

Alternatif 1



Gambar 38. Alternatif 1 lantai Mini Library

Analisis alternatif 1 rencana lantai Area mini library pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. sederhana b. Material banyak dipasaran	a. Lantai kayu perlu penanganan khusus b. Kurang menggambarkan citra suasana ruangan yang diinginkan

Tabel 34. Indikator Penilaian Alternatif 1 lantai area pajang

Alternatif 2



Gambar 39. Alternatif 2 lantai mini library

Analisis alternatif 2 rencana lantai mini librari pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Material yang digunakan mendukung fungsi ruang b. Mendukung tema gaya c. Pemilihan warna dan pola sesuai dengan konsep dan tema	a. Harga produksi cenderung mahal

Tabel 35. Indikator Penilaian Alternatif 2 lantai area pajang

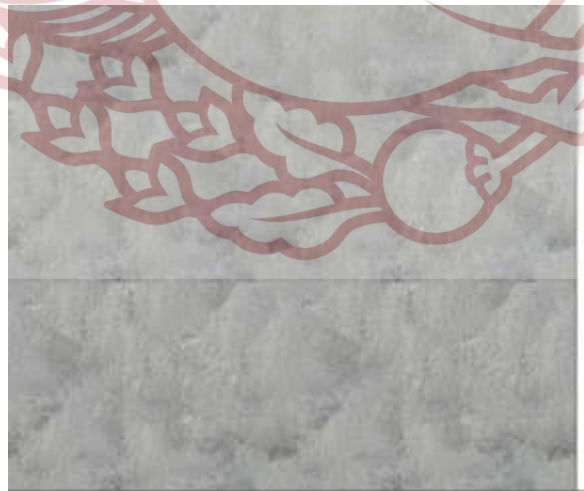
Indikator penilaian alternatif desain terpilih :

Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	**
Estetika	**	***
Keterangan :		
Fungsional	Integritas pola lantai dengan pola sirkulasi	
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang	
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai	
<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan lantai jika kotor	
Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan	

Tabel 36. Indikator penilaian alternatif lantai Mini Library

b. Dinding

Alternatif 1



Gambar 40. Alternatif 1 dinding area mini library

Analisis alternatif 1 rencana dinding Mini Library pada Perancangan Interior Musuem Gudang Garam :

Kelebihan	Kekurangan
a. Bahan yang digunakan relatif murah dalam pembuatan	a. Dinding kurang menarik b. Terlalu monoton

Tabel 37Indikator Penilaian Alternatif 1 dinding mini library

Alternatif 2



Gambar 41. Alternatif 2 dinding area mini library

Analisis alternatif 2 rencana dinding Mini Library pada Perancangan Interior Musuem Gudang Garam

Kelebihan	Kekurangan
a. Bahan yang digunakan relatif murah dalam pembuatan b. Mudah dalam perawatan	a. Pola yang sederhana

Tabel 38. Indikator Penilaian Alternatif 2 dinding mini library

Indikator penilaian alternatif desain terpilih :

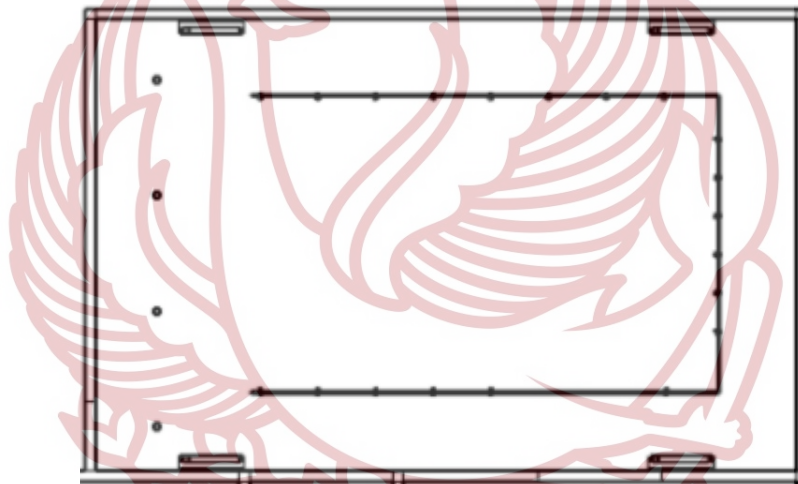
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***
Estetika	**	***
Keterangan :		

Fungsional	Integritas pola dinding dengan pola sirkulasi
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai
<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan dinding jika kotor
Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan

Tabel 39. Indikator penilaian alternatif dinding Mini Library

c. Ceiling

Alternatif 1



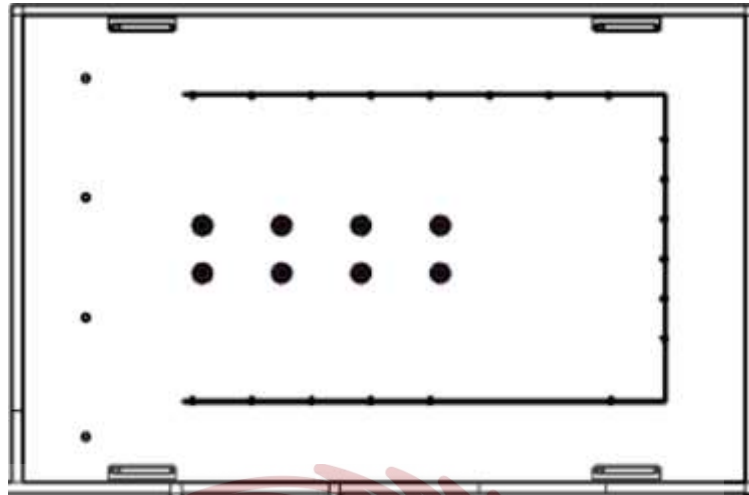
Gambar 42. Alternatif 1 ceiling Mini Library

Analisis alternatif 1 rencana ceiling mini librari pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Mudah dalam perawatan b. Warna putih	a. Pola ceiling sederhana b. Penerangan perlu di perhatikan

Tabel 40. Indikator Penilaian Alternatif 1 ceiling mini library

Alternatif 2



Gambar 43. Alternatif 2 ceiling area Mini Library

Analisis alternatif 2 rencana ceiling mini librari pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Warna mendukung konsep dan tema yang diinginkan	a. Relatif mahal dalam perawatan dan pembuatannya
b. Pola ceiling yang mendukung konsep dan tema	

Tabel 41. Indikator Penilaian Alternatif 2 ceiling mini library

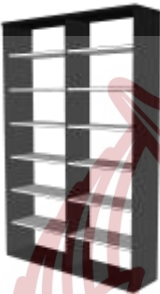



Indikator penilaian alternatif desain terpilih :



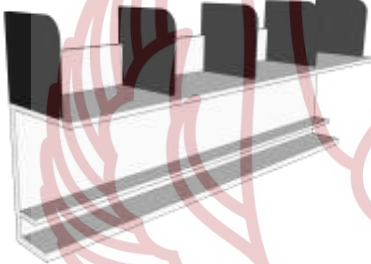
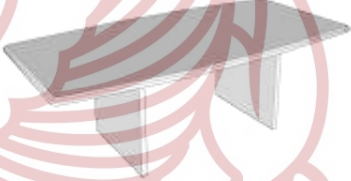


Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***
Estetika	**	***
Keterangan :		
Fungsional	Integritas pola ceiling dengan pola sirkulasi	
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang	
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai	
<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan ceiling jika	

	kotor
Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan

Tabel 42. Indikator penilaian alternatif ceiling Mini Library

d. Furniture

Area Mini Librari	
Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
 <p> Bahan : hpl, kayu Dimensi : 120 x 30 x 180 cm Dasar pertimbangan : a. Material dan warna cocok dengan tema dan gaya yang di gunakan </p>	 <p> Bahan : hpl, kayu Dimensi : 120 x 30 x 180 cm Dasar pertimbangan : a. Warna terlalu polos b. Tidak sesuai tema </p>
 <p> Bahan : besi Dimensi : 30 x 30 x 150 cm Dasar pertimbangan : a. Material dan warna cocok dengan konsep b. Kesatuan warna yang digunakan mendukung pencitraan suasana ruang </p>	 <p> Bahan : besi Dimensi : 30 x 30 x 150 cm Dasar pertimbangan : a. Warna terlalu polos b. Tidak sesuai tema </p>

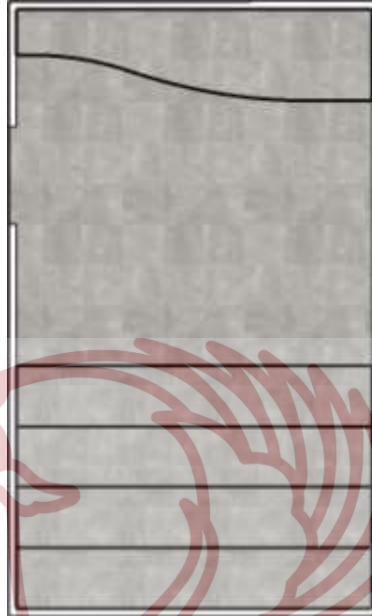
 <p> Bahan : besi, kayu, hpl Dimensi : 120 x 60 x 75 cm Ex. Ikea Dasar pertimbangan : a. Material dan warna cocok dengan konsep b. Kesatuan warna yang digunakan mendukung pencitraan suasana ruang </p>	 <p> Bahan : Multyplex, hpl Dimensi : 250 x 100 x 80 cm Ex. Ikea Dasar pertimbangan : Warna terlalu polos dan tidak sesuai dengan konsep </p>
 <p> Bahan : kayu, hpl Dimensi : 300 x 30 x 130 cm Dasar pertimbangan : a. Material dan warna cocok dengan konsep </p>	 <p> Bahan : Multyplex, hpl Dimensi : 230 x 100 x 80 cm Dasar pertimbangan : Warna terlalu polos dan tidak sesuai dengan konsep </p>
 <p> Bahan : besi, sintetic leather Dimensi : 50 x 50 x 90cm Ex. Ikea Dasar pertimbangan : a. Material dan warna cocok dengan konsep b. Kesatuan warna yang digunakan mendukung pencitraan suasana ruang </p>	 <p> Bahan : besi, sintetic leather Dimensi : 50 x 50 x 90cm Ex. Ikea Dasar pertimbangan : a. Warna terlalu gelap dan kurang menarik </p>

Tabel 43. Analisis desain furniture pada ruang mini library

Multimedia room

a. Lantai

Alternatif 1



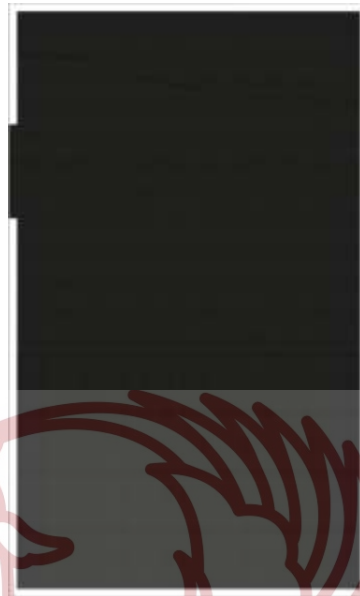
Gambar 44. Alternatif 1 lantai multimedia room

Analisis alternatif 1 rencana lantai multimedia room pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Mudah dibersihkan b. Material banyak dipasaran	a. Kurang menggambarkan citra suasana ruangan yang diinginkan b. Material tidak mendukung akustik ruang

Tabel 44. Indikator penilaian alternatif 1 lantai multimedia room

Alternatif 2



Gambar 45. Alternatif 2 lantai multimedia room

Analisis alternatif 2 rencana lantai multimedia room pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Material yang digunakan mendukung fungsi ruang b. Mendukung tema gaya c. Pemilihan warna dan pola sesuai dengan konsep dan tema	a. Warna terlalu polos b. Harga bahan relative mahal

Tabel 45. Indikator penilaian alternatif 2 lantai multimedia room

Indikator penilaian alternatif desain terpilih :

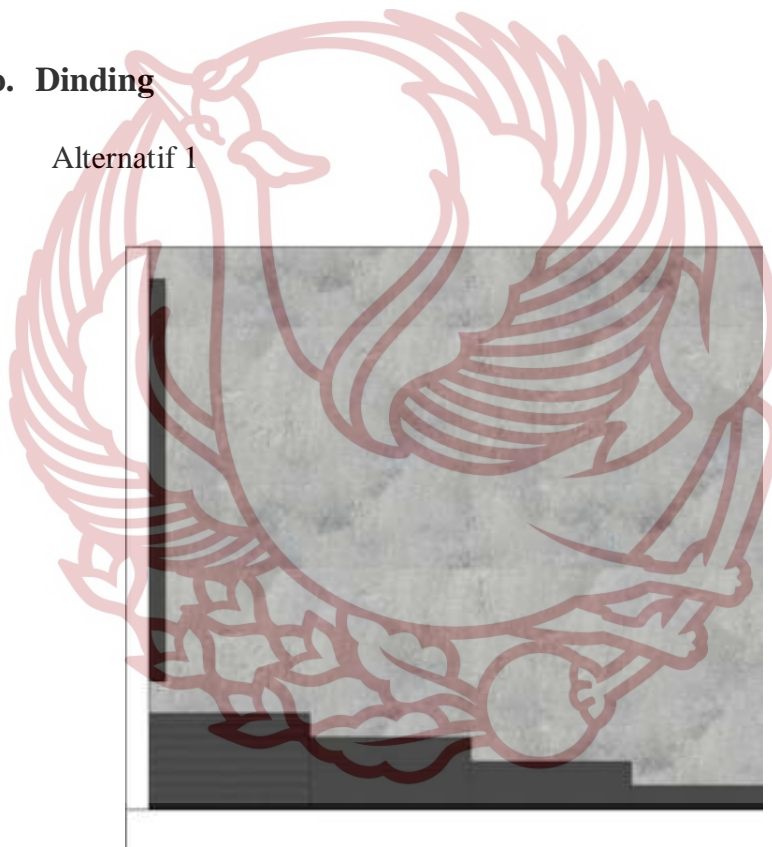
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	**

Estetika	**	***
Keterangan :		
Fungsional	Integritas pola lantai dengan pola sirkulasi	
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang	
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai	
<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan lantai jika kotor	
Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan	

Tabel 46. Indikator penilaian alternatif lantai multimedia room

b. Dinding

Alternatif 1



Gambar 46. Alternatif 1 dinding multimedia room

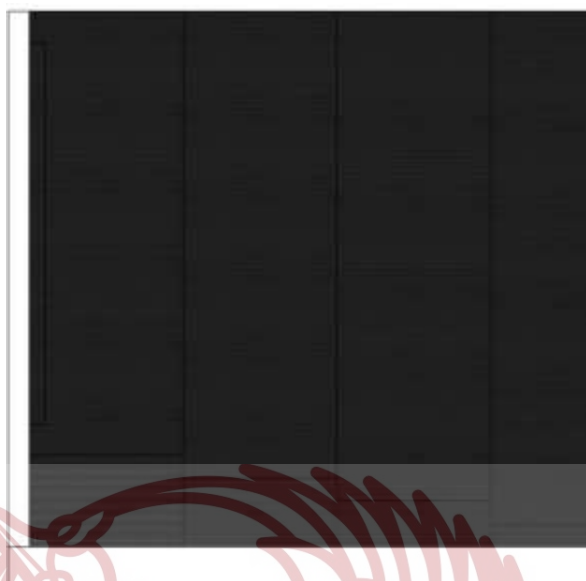
Analisis alternatif 1 rencana dinding *multimedia room* pada Perancangan

Interior museum gudang garam :

Kelebihan	Kekurangan
a. Bahan yang digunakan relatif murah dalam pembuatan	a. Pola yang sederhana
b. Mudah dalam perawatan	b. Tidak mendukung akustik ruang

Tabel 47. Indikator penilaian alternatif 1 dinding multimedia room

Alternatif 2



Gambar 47. Alternatif 2 dinding multimedia room

Analisis alternatif 2 rencana dinding multimedia room pada Museum

Gudang Garam :

Kelebihan	Kekurangan
a. Mendukung akustik ruang b. Mudah dalam perawatan	a. Warna yang monoton

Tabel 48. Indikator penilaian alternatif 2 dinding multimedia room

Indikator penilaian alternatif desain terpilih :

Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***
Estetika	**	***
Keterangan :		
Fungsional	Integritas pola dinding dengan pola sirkulasi	
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang	
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai	
<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan dinding jika kotor	

Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan
----------	--

Tabel 49. Indikator penilaian alternatif dinding multimedia room

c. Ceiling

Alternatif 1



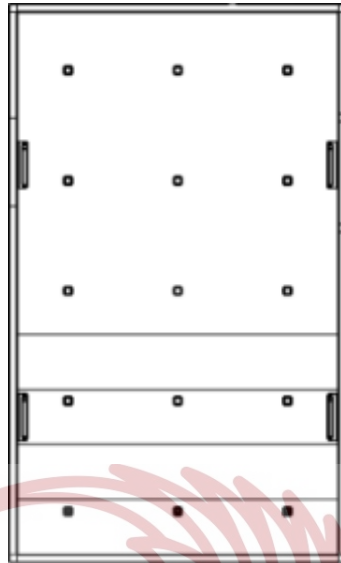
Gambar 48. Alternatif 1 ceiling multimedia room

Analisis alternatif 1 rencana ceiling multimedia room pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

Kelebihan	Kekurangan
a. Mudah dalam perawatan b. Warna natural	a. Pola ceiling sederhana b. Tidak mendukung akustik ruang

Tabel 50. Indikator penilaian alternatif 1 ceiling multimedia room

Alternatif 2



Gambar 49. Alternatif 2 ceiling multimedia room

Analisis alternatif 2 rencana ceiling multimedia room pada Perancangan Interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri:

:

Kelebihan	Kekurangan
a. Warna mendukung konsep dan tema yang diinginkan b. Pola ceiling yang mendukung konsep dan tema	a. Relatif mahal dalam perawatan dan pembuatannya

Tabel 51. Indikator penilaian alternatif 2 ceiling multimedia room

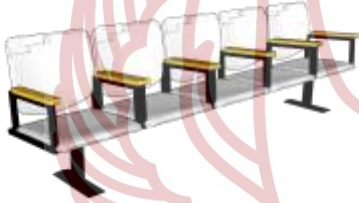

Indikator penilaian alternatif desain terpilih :

Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2 (Terpilih)
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Konsep	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***
Estetika	**	***
Keterangan :		

Fungsional	Integritas pola ceiling dengan pola sirkulasi
Fleksibilitas	Kesesuaian konsep dengan fungsi ruang
Konsep	Kesesuaian konsep dengan pola dan warna yang dipakai
<i>Maintenance</i>	Kemudahan dalam perawatan ceiling jika kotor
Estetika	Kesesuaian tema dengan keindahan yang ditampilkan yang dapat diserap oleh indera penglihatan

Tabel 52. Indikator penilaian alternatif ceiling multimedia room

d. Furniture

Multimedia room	
Alternatif 1 (Terpilih)	Alternatif 2
 <p>Bahan : leather synthetic, besi Dimensi : 250 x 50 x 90 cm Dasar pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Material dan warna cocok dengan konsep Kesatuan warna yang digunakan mendukung pencitraan suasana ruang 	 <p>Bahan : Kayu, besi Dimensi : 45 x 50 x 70 cm Ex. Ikea Dasar pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Material dan warna tidak cocok dengan konsep

Tabel 53. Analisis desain furniture pada Multimedia room

L. Tata Kondisi Ruang

Pengkondisian ruang dalam perancangan museum Gudang Garam di Kota Kediri meliputi 5 bagian penting yaitu, pencahayaan, penghawaan, akustik, mebel dan asesoris interior yang akan dijelaskan sebagai berikut :

a) Pencahayaan

Pencahayaan terdiri dari dua macam yaitu pencahayaan alami (*natural lighting*) dan pencahayaan buatan (*artificial lighting*). Pencahayaan alami (*natural lighting*) pada museum Gudang Garam memaksimalkan pencahayaan matahari pada siang hari melalui material tembus pandang seperti kaca, *bouven light*, dan lain-lain.

Pada malam hari penerangan akan menggunakan pencahayaan buatan, pencahayaan ini menggunakan lampu hemat energi yaitu *Light Emitting Diode* atau LED. Berikut ini adalah beberapa tipe penerangan ruang dalam buku *Lighting Styles* oleh Rees (1999 : 9) :⁵⁰




- *Ambient Lighting* merupakan sumber pencahayaan yang paling umum dalam suatu area spatial. Pencahayaan merupakan dasar dari sebuah pencahayaan , dimana jenis ini menerangi sebuah ruang interior secara umum dan mneyeluruh.
- *Task Lighting* merupakan jenis pencahayaan yang tujuan utamanya ialah menerangi dan membantu setiap proses kegiatan khusus atau tertentu yang dilakukan oleh pengguna ruang. Beberapa contohnya yaitu lampu yang diletakkan khusus diatas meja tulis, lemari pakaian, dan sebagainya.
- *Accent Lighting* merupakan jenis pencahayaan yang digunakan untuk mengekspos suatu area atau benda tertentu dengan hanya sedikit atau tidak


⁵⁰ Azhar Ridwan Azis, Jurnal Sarjana FSRD ITB vol 2 No. 1, *Desain Pencahayaan Buatan pada Proses Relaksasi Pengguna Pusat Kebugaran*. (Bandung : ITB), hal. 2

ada sama sekali sisi fungsi yang ditujukan, atau bersifat lebih kearah dekoratif. Contohnya ialah untuk menyinari beberapa benda seperti hiasan dalam atau luar ruang, tanaman, atau bagian dinding tertentu.

- *Decorative Lighting* merupakan jenis pencahayaan yang tidak memiliki unsur fungsional sama sekali dan hanya memiliki unsur estetik sebagai daya tarik utamanya. Contohnya ialah *chandelier*, lilin, perapian, dan lain-lain.

Berdasarkan keterangan di atas, berikut merupakan *artificial lighting* yang digunakan dalam perancangan interior museum Gudang Garam di Kota Kediri:



Jenis Pencahayaan	Spesifikasi	Gambar
<i>General Lighting</i>	Lampu LED RM Grille Outbow 18 watt tipe (T8.P.FR220V120W) Ex. Philips	
<i>Strip Lamp</i>	LED tape flexible Produk : Philips, warna warm white	
<i>Downlight</i>	Produk : Ahorrar Entucasa Downlight LED Extraplano circular 15 W 200 mm)	


<i>General Lighting</i>	LED <i>Hanging lamp</i> 18 watt Ex. Philips	
-------------------------	--	--

Tabel 54. Sistem Pencahayaan

b) Penghawaan

Berikut adalah tabel yang menjelaskan spesifikasi sistem penghawaan yang digunakan pada setiap area Museum Gudang Garam:

Jenis Penghawaan	Spesifikasi	Gambar
<i>Central Air Conditioner</i>	<i>Ceiling Cassette Air Conditioner.</i> Digunakan untuk ruang besar. Kapasitas mesin lebih dari 3 pk. Ex. AM056FN1DEH/TL (Samsung)	
<i>Split Air Conditioner</i>	<i>Split Air Conditioner</i> dengan <i>energy saving</i> . Digunakan pada ruang yang terpisah lokasinya. Konstruksi alat condensator terletak di luar ruangan. Ex. AR09HCFSVURN (Samsung)	

<i>Exhaust Fan</i>	Ducted Exhaust Fan. 8 inch Ex. Product SKU FV20TGU (Panasonic)	
--------------------	--	--

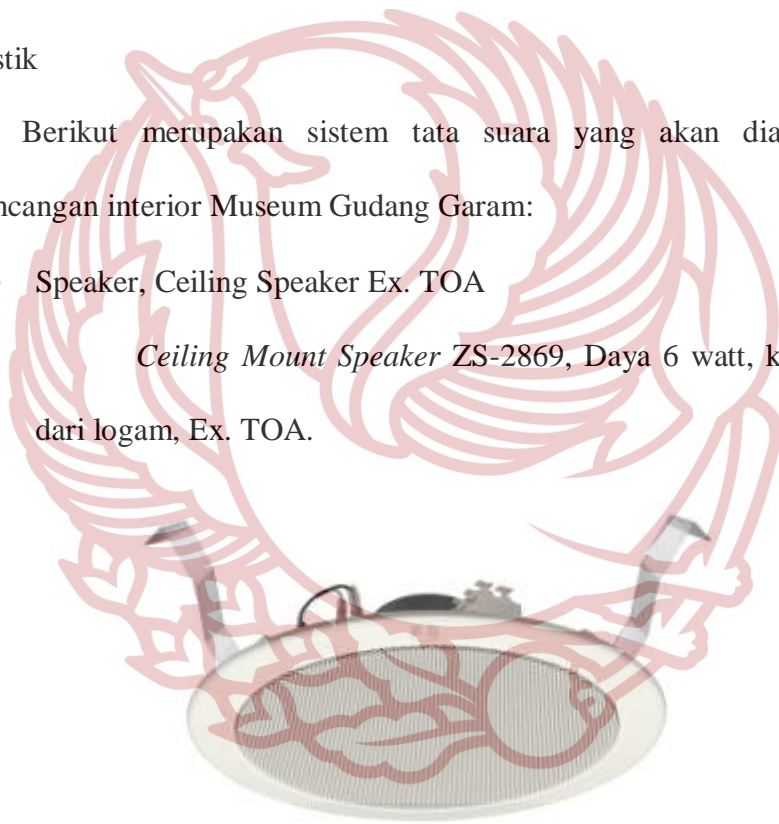
Tabel 55. Sistem Penghawaan

1. Akustik

Berikut merupakan sistem tata suara yang akan diaplikasikan pada perancangan interior Museum Gudang Garam:

- Speaker, Ceiling Speaker Ex. TOA

Ceiling Mount Speaker ZS-2869, Daya 6 watt, konstruksi terbuat dari logam, Ex. TOA.




Gambar 50. Sistem Akustik

c) Sistem Keamanan

Sistem keamanan merupakan hal wajib bagi sebuah *public space* seperti Museum Gudang Garam, oleh karena itu akan direncanakan sistem keamanan standar

speerti pada umumnya. Berikut adalah tabel yang menjelaskan spesifikasi sistem keamanan yang digunakan pada setiap area Museum Gudang Garam di Kota Kediri:

Jenis Keamanan	Spesifikasi	Gambar
CCTV	DZ-611 Ex. GM Proteksindo	
CCTV (<i>Closed Circuit Television</i>) adalah suatu alat yang berfungsi untuk memonitoring suatu ruangan (biasanya tersembunyi) yang diinginkan oleh bagian keamanan.		
<i>Smoke Detector</i>	<i>Full Addressable System</i> Ex. GM Proteksindo	
<i>Smoke Detector</i> merupakan peralatan yang memungkinkan secara otomatis akan memberitahukan kepada setiap orang apabila ada asap pada suatu daerah maka alat ini akan berbunyi, khususnya untuk pemakaian dalam gedung.		
<i>Springkler Fire</i>	<i>Pendant Type</i> Ex. GM Proteksindo	
<i>Springkler fire</i> adalah peralatan yang digunakan khusus dalam ruangan, yang akan memancarkan air secara otomatis apabila terjadi pemanasan pada suatu suhu tertentu pada area sekitar titik <i>springkler fire</i> .		

<i>Fire Extinguisher</i>	<i>Handy Type</i> Ex. GM Proteksindo	
<i>Fire Extinguisher</i> adalah alat oemadam praktis yang dapat dilakukan setiap penggunaanya. Tabung ini biasa ditempatkan pada tempat khusus seperti FHC (<i>Fire House Cabinet</i>).		


Tabel 56. Sistem Keamanan

d) Rambu-Rambu Peringatan dan Petunjuk

Rambu-rambu peringatan berfungsi untuk memperingatkan adanya kondisi berbahaya agar para pengguna fasilitas publik berhati-hati pada area tertentu. Sedangkan, rambu-rambu petunjuk berfungsi memberikan petunjuk kepada pengguna fasilitas, tentang fungsi dari sebuah ruang. Berikut merupakan tabel yang menjelaskan tentang rambu-rambu peringatan dan petunjuk pada Museum Gudang Garam di Kota Kediri :

No	Spesifikasi	Gambar
1	<i>Caution Sign</i>	

2	<i>Danger Sign</i>	
3	<i>Prohibition and Stop Signs</i>	
4	<i>Safety First atau Emergency Sign</i>	
5	<i>Fire Sign</i>	
6	Rambu petunjuk keluar	

7	Rambu petunjuk pada toilet	
---	----------------------------	--

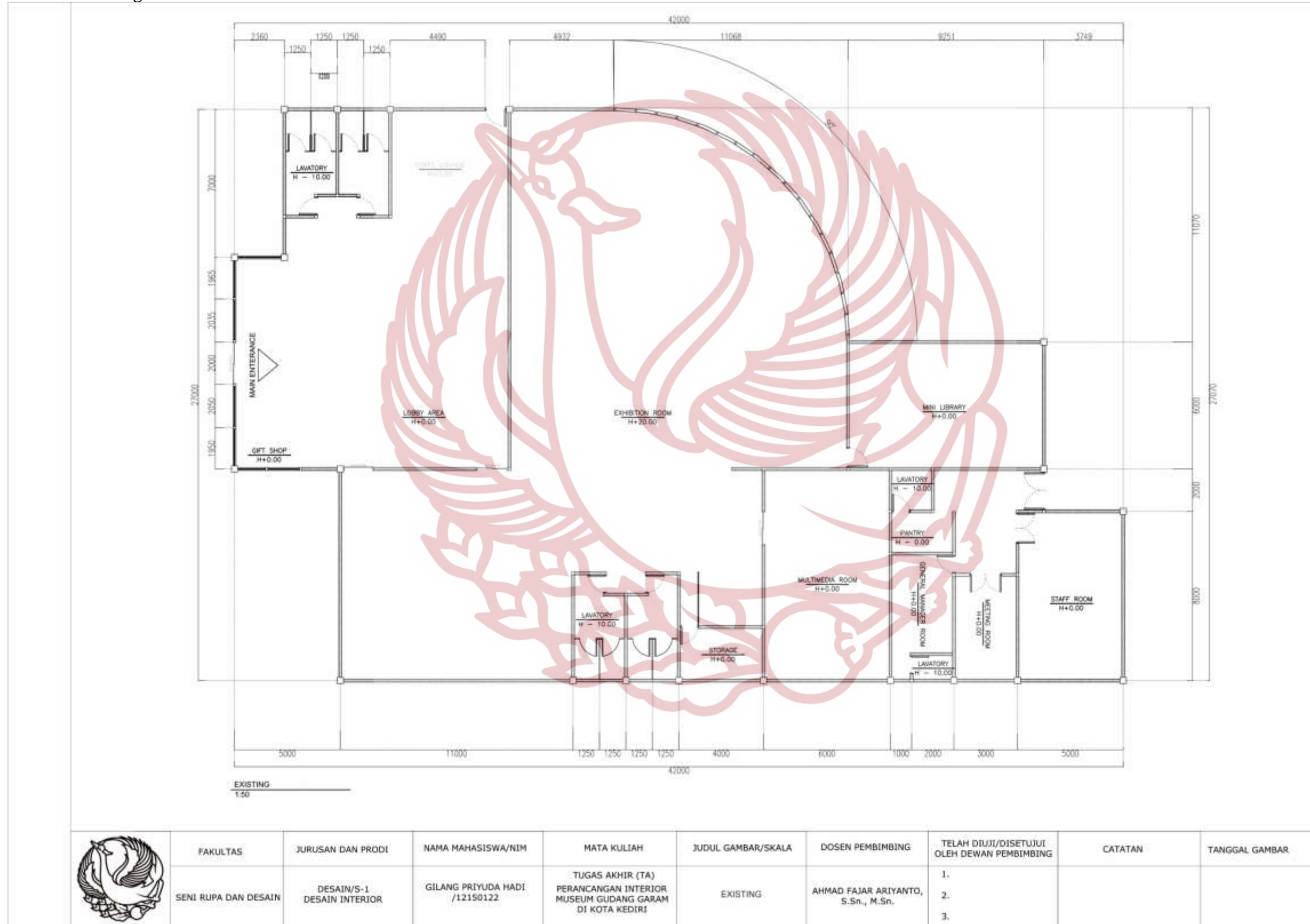
Tabel 57. Rambu-rambu Peringatan dan Petunjuk



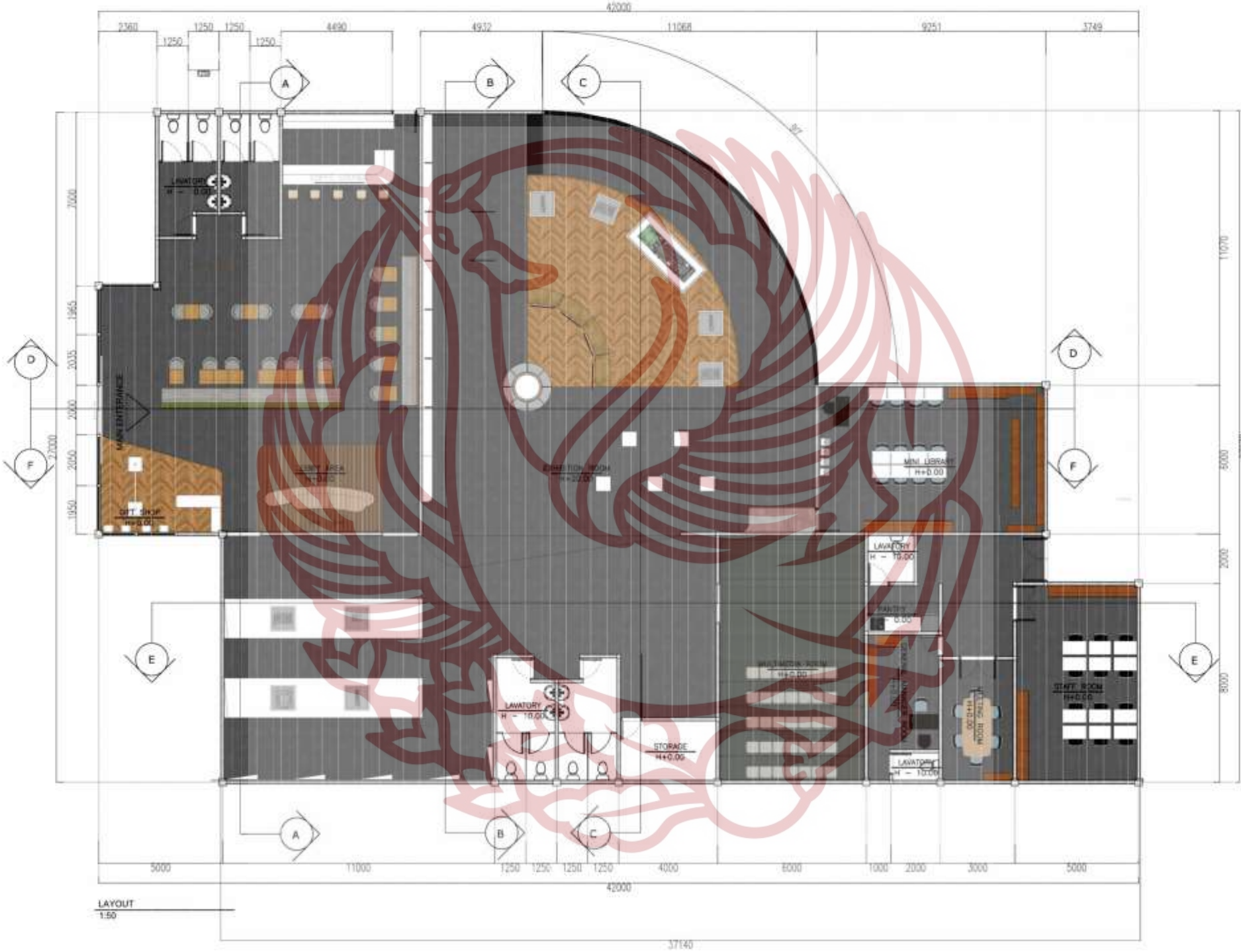
BAB IV

HASIL DESAIN

A. Gambar Denah Existing

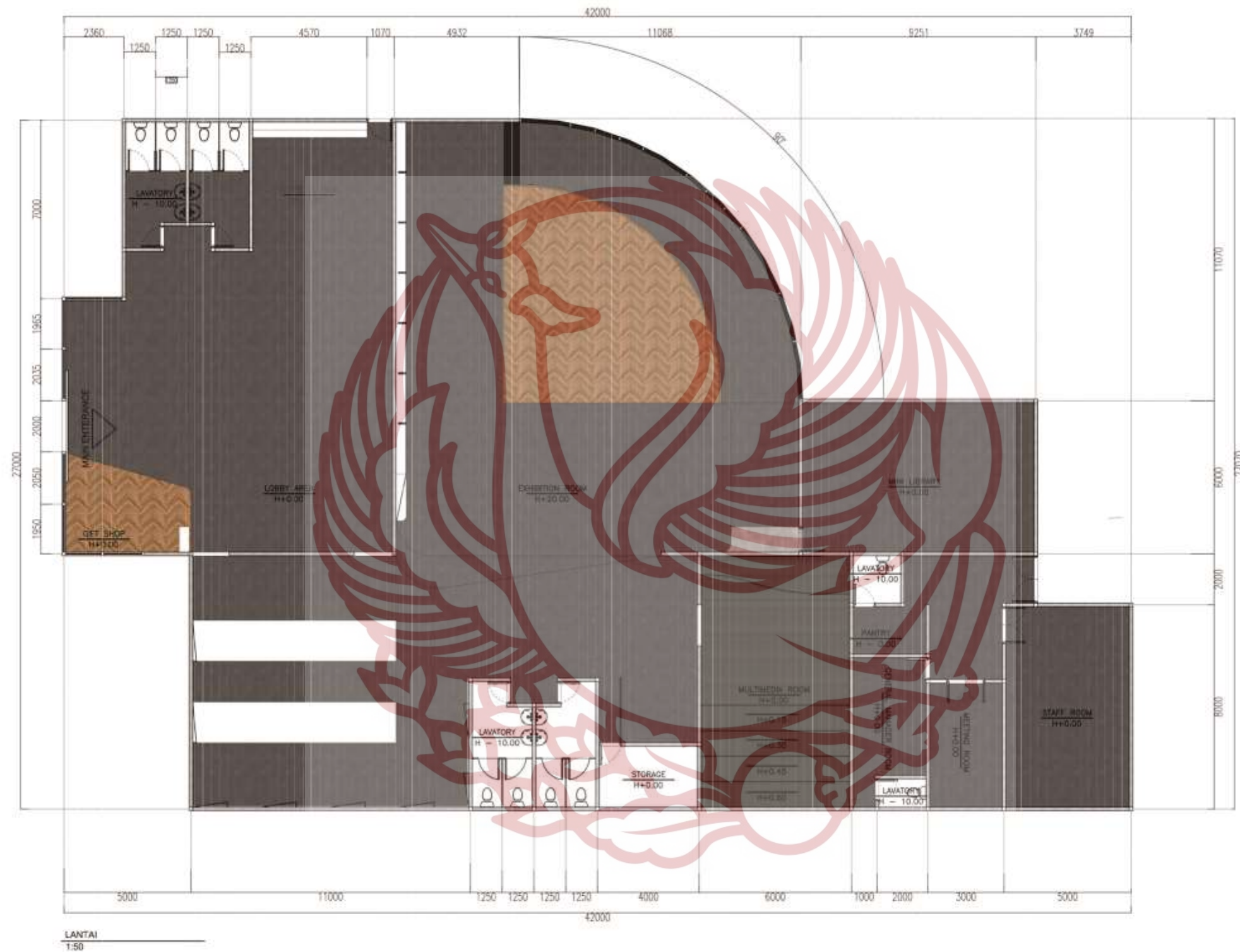


B. Gambar Denah Lay Out



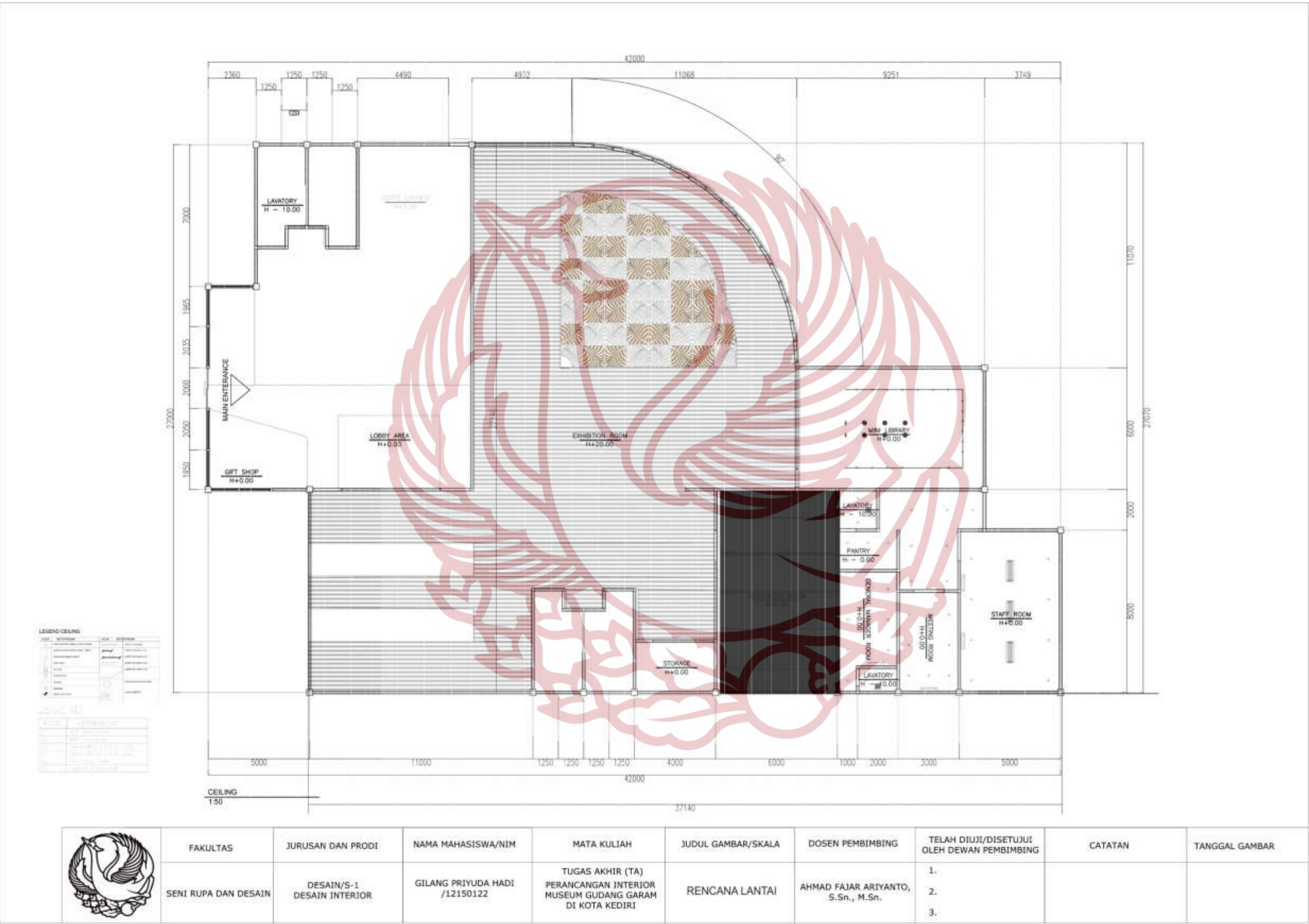
	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	LAYOUT	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		

C. Gambar Rencana Lantai

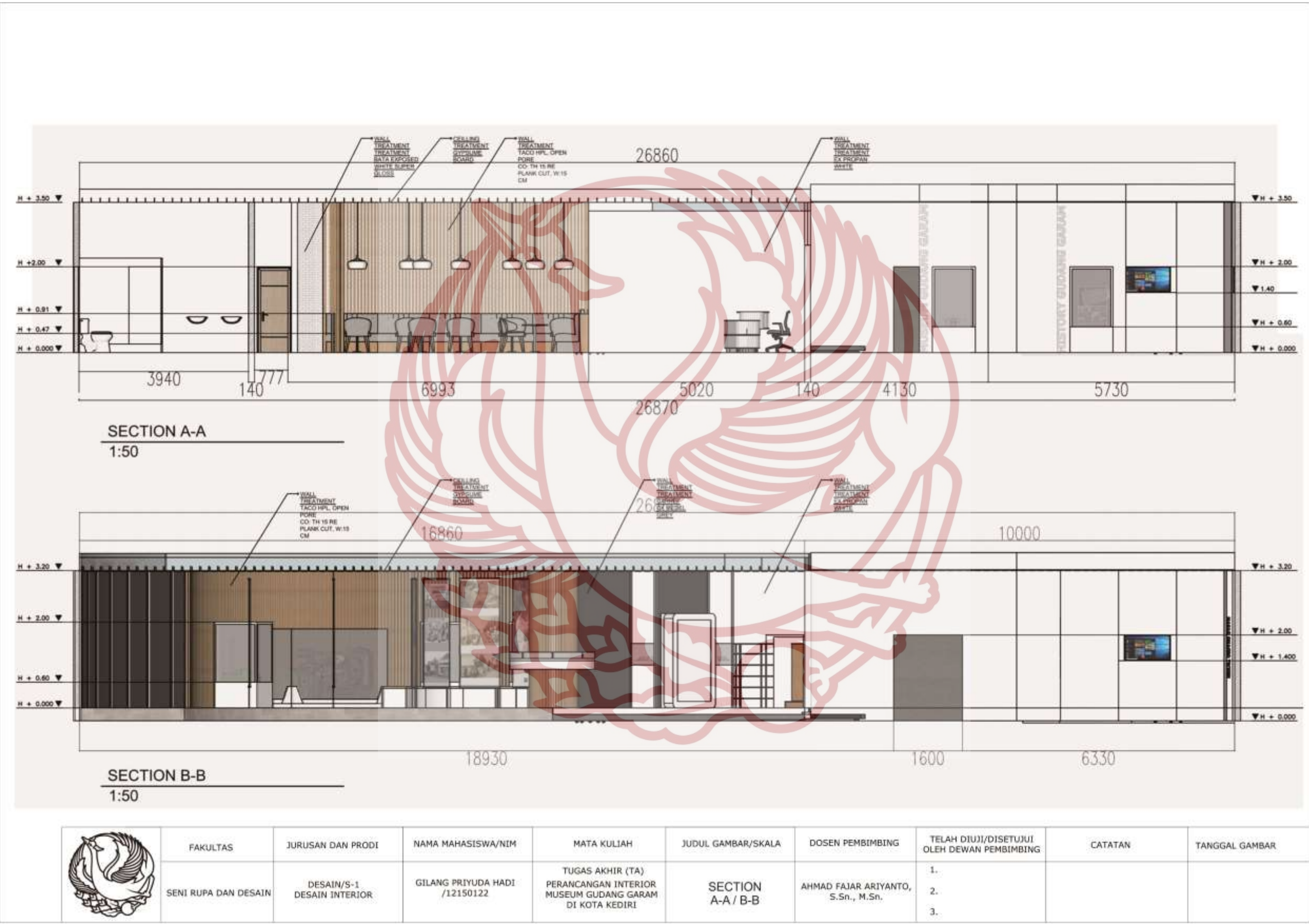


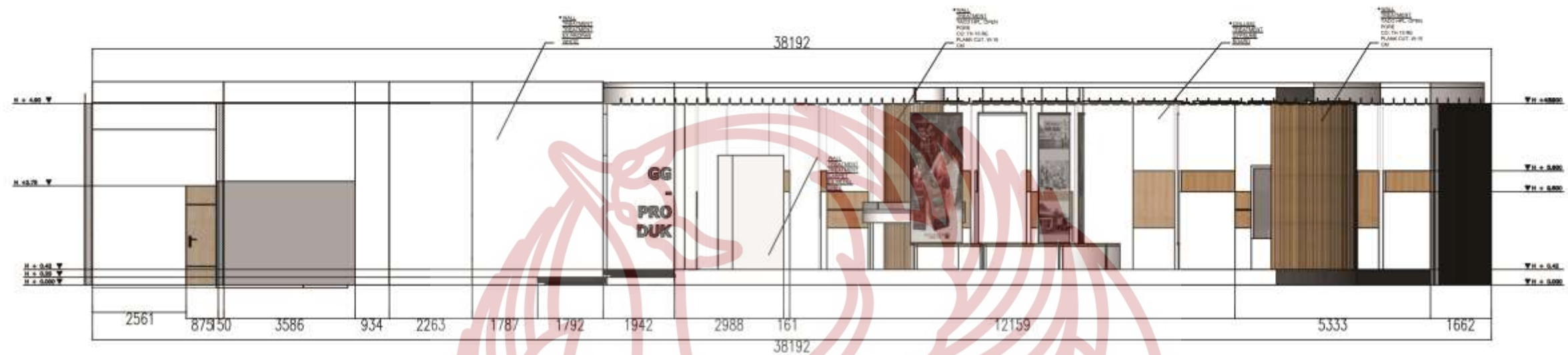
	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	RENCANA LANTAI	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		

D. Gambar Rencana Ceiling dan Lighting

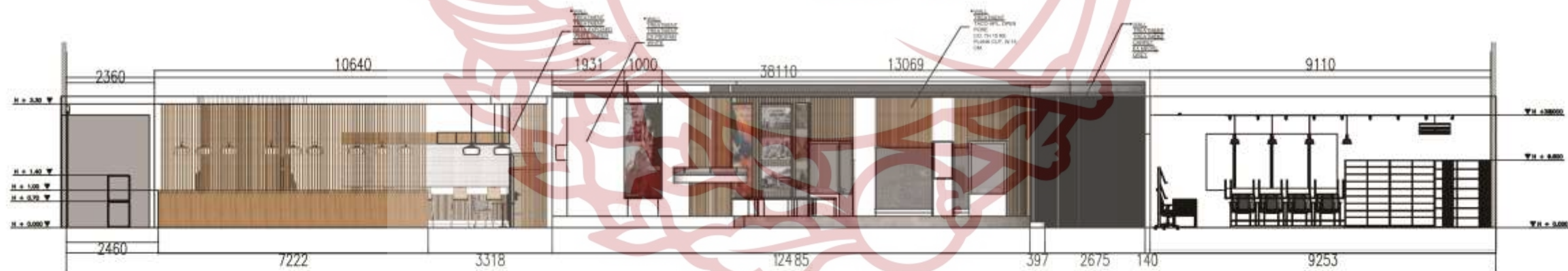


E. Gambar Potongan





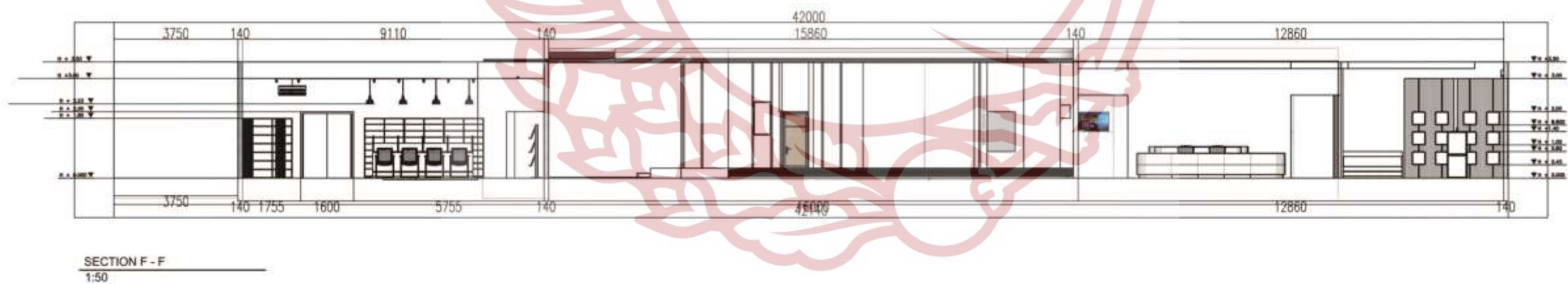
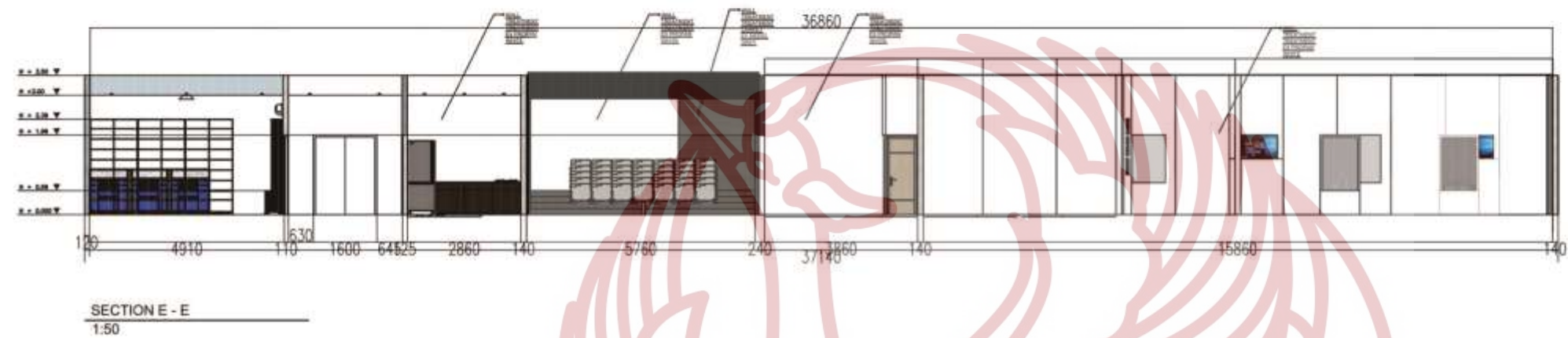
SECTION C - C
1:20



SECTION D - D
1:20

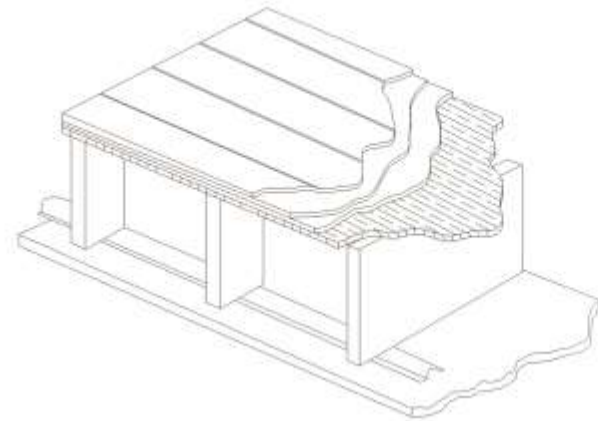


FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	SECTION C-C / D-D	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		



FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	SECTION E-E / F-F	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		

F. Gambar Detail Konstruksi



WOOD FLOOR TREATMENT DETAIL

HARDWOOD
ACOUSTIC BLANKET

CEILING

ACUSTIC WOOL

LOOSE INSULATION

RESILIENT CHANNEL

DRY WALL

CONSTRUCTION WOOD FLOOR DETAIL
SKALA 1 : 20

Diagram illustrating the components and connections of a suspended ceiling assembly:

- SUPPORT FRAMING
- SEAL PLEX PENETRATION WITH ACOUSTICAL SEALANT
- SEAL PLEX PENETRATION WITH ACOUSTICAL SEALANT
- SCISSOR FRAMING BETWEEN WOOD TRUSSES OR JOIST
- 12X72MM SMALL L CONTINUOUS INCANDESCENT FIXTURE

INSTALLATION CEILING PANEL DETAIL
SKALA 1 : 20

WOOD OR STEEL STUD

BASE PLATE

12-15MM DRY WALL PANEL

12-15MM DRY WALL PANEL

18MM ACCUTEX® FLOOR UNDERLAYMENT

ACRYLIC SEALER

ACRYLIC FLOOR PAINT

CONCRETE SLAB

CONCRETE FLOOR SECTION DETAIL
SKALA 1 : 20

SUSPENSION ROD

BEST HOLLOW 4 X 4 CM

SEKUP PANGKUNG 2,3 CM

SEKUP PANGKUNG 2,3 CM

FLAT BEST T.10MM

TEAK BLOCK
PDR: VEENIER WOOD NATURAL,
JATI_RU COATING DARK GREY

TRACK LIGHT FITTING

SPOTLIGHT LAMP
(LAMPU LED 25 WATT)
EX. PHILLIPS

INSTALLATION SPOTLIGHT LAMP DETAIL
SKALA 1 : 20

[illegible]

INSTALLATION WALL PANEL DETAIL
SKALA 1 : 20

Diagram illustrating the detail of wall construction, showing layers from top to bottom:

- RAS 1/2 BATU BATA
- LIST CARPET
- HLR & RING
- YELLOW GLASSWOL
- HRL EX.TACO
- MULTIFLEX 100H FIBERKARPET EX.CROWN/SETARA
- RANGKA METAL STUD
- PLESTER ACIAN DENGAN

WALL PANEL CONSTRUCTION DETAIL
SKALA 1 : 20

Diagram illustrating the assembly of a lighting fixture, showing components and labels:

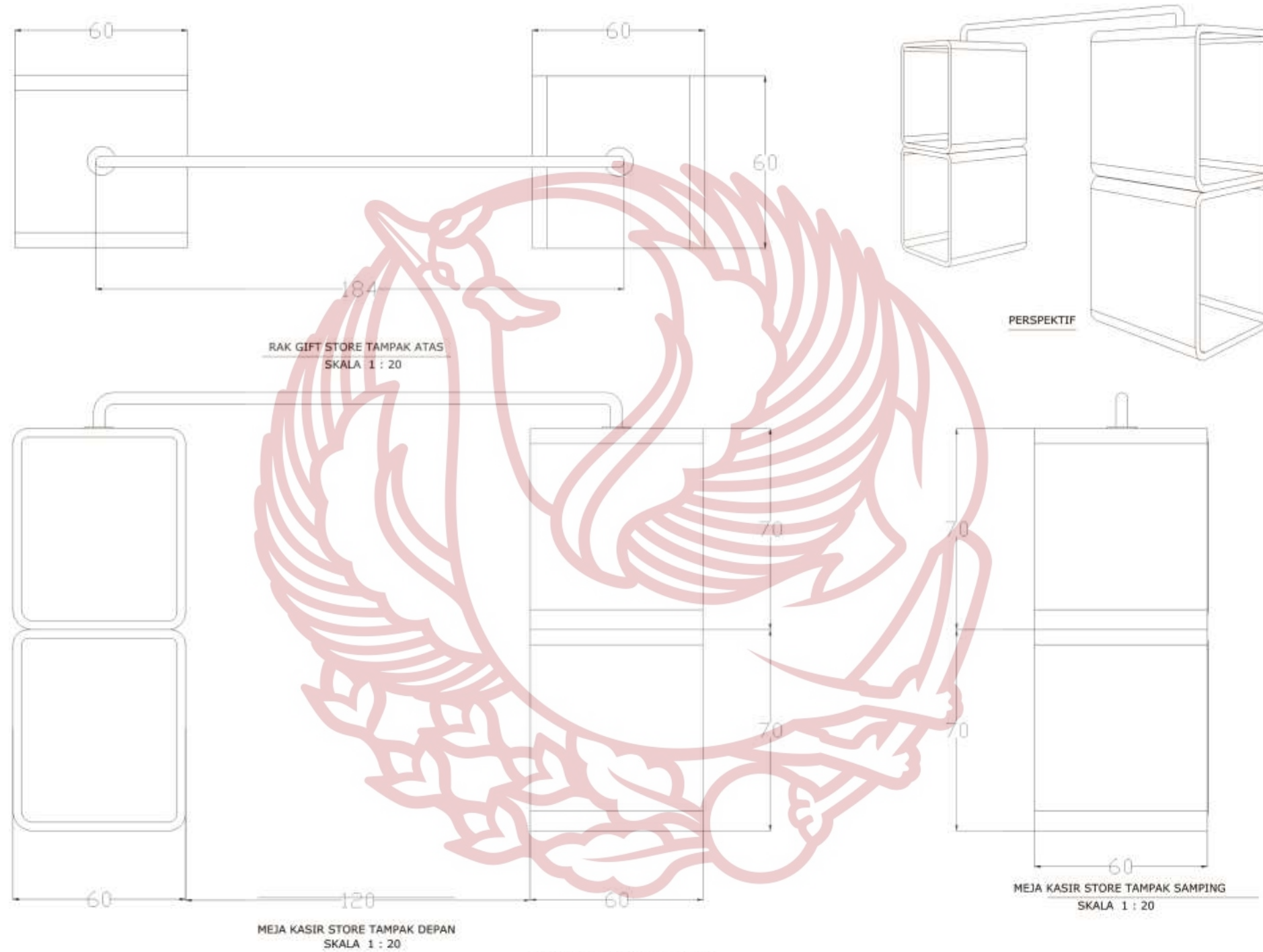
- SUSPENSION CLIP UPSIDE DOWN EX. MAYBOARD
- BESI PEMGANTUAN 9 PIR
- RANGKA METAL STUD HOLLOW 4x4 CM
- LIST PROFIL GYPSUM 10 CM
- LAMPU DOWNLIGHT 25 WATT WARNA PUTIH EX. PHILLIPS

INSTALLATION UP CEILING PANEL DETAIL
SKALA 1 : 20

GAMBAR DETAIL KONSTRUKSI
ELEMEN PEMBENTUK RUANG

	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR DETAIL KONSTRUKSI	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		

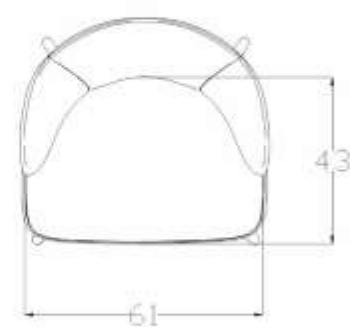
G. Gambar Furnitur Terpilih



GAMBAR DETAIL MEBEL TERPILIH



FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR DETAIL MEBEL TERPILIH	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		



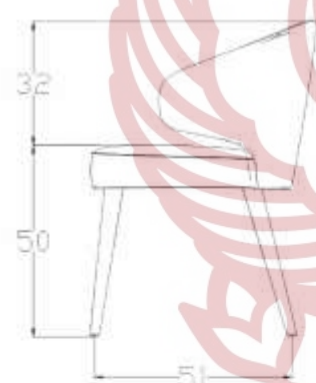
KURSI LOUNGE TAMPAK ATAS
SKALA 1 : 20



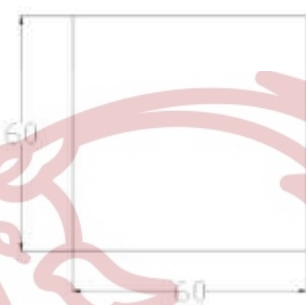
KURSI LOUNGE TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 20



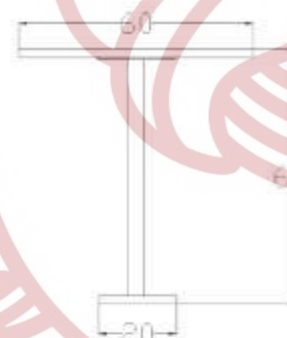
PERSPEKTIF



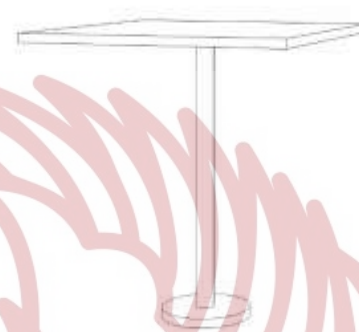
KURSI LOUNGE TAMPAK SAMPING
SKALA 1 : 20



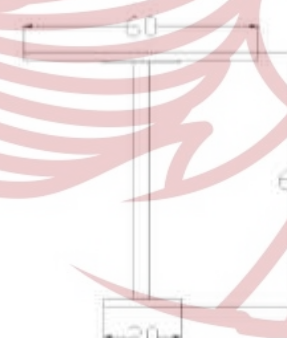
MEJA LOUNGE TAMPAK ATAS
SKALA 1 : 20



MEJA LOUNGE TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 20



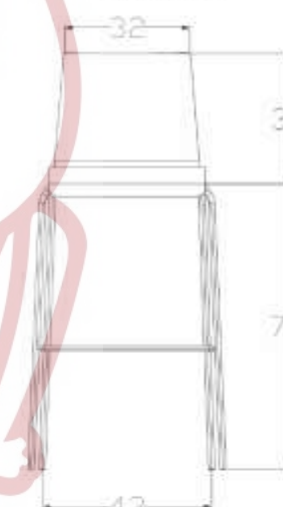
PERSPEKTIF



MEJA LOUNGE TAMPAK SAMPING
SKALA 1 : 20



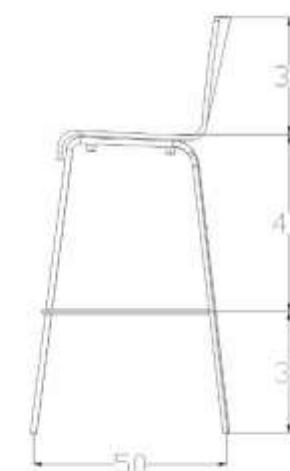
BAR STOOLS TAMPAK ATAS
SKALA 1 : 20



BAR STOOLS TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 20



PERSPEKTIF



BAR STOOLS TAMPAK SAMPING
SKALA 1 : 20

GAMBAR DETAIL MEBEL TERPILIH

	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENIRUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR DETAIL MEBEL TERPILIH	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		

H. Skema Bahan Dan Warna.



FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	SKEMA BAHAN	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		

I. Gambar Perspektif



	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR 3D PERSPEKTIF	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		



	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR 3D PERSPEKTIF	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		



	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR 3D PERSPEKTIF	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		



	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR 3D PERSPEKTIF	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		



	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR 3D PERSPEKTIF	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		



	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR 3D PERSPEKTIF	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		



FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR 3D PERSPEKTIF	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		



	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR 3D PERSPEKTIF	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		



	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	GILANG PRIYUDA HADI /12150122	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GUDANG GARAM DI KOTA KEDIRI	GAMBAR 3D PERSPEKTIF	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		

BAB V

A. KESIMPULAN

Perancangan interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri merupakan alternatif perancangan sebuah Museum di Indonesia khususnya di Kota Kediri. Perancangan ini tidak lepas dari peran pemerintah yang bertanggung jawab meningkatkan ketersediaan akses terhadap informasi, edukasi dan fasilitas dalam bidang kesenian dan kebudayaan guna meningkatkan minat dan pengetahuan bagi masyarakat Indonesia khususnya di kota Kediri.

Museum Gudang Garam adalah sarana untuk menampung benda-benda bernilai historis yang berada di Kediri khususnya di Gudang Garam. Dengan pengemasan yang tepat, Museum Gudang Garam bisa menjadi wahana baru di Kota Kediri yang dapat menarik minat wisata lokal maupun luar Kediri untuk datang ke Kota Kediri

Sarana dan prasarana yang ditawarkan pada perancangan ini antara lain : lobby area yang meliputi coffe lounge dan gift store, ruang pajang untuk memamerkan benda-benda bersejarah, mini library untuk pengunjung museum yang ini bersantai sambil menggali ilmu dengan membaca buku, serta multimedia room untuk menikmati screening video atau film pendek yang di sajikan pengelola.

B. SARAN

Perancangan interior Museum Gudang Garam Dengan Gaya Kontemporer di Kota Kediri diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif destinasi wisata edukasi di Kota Kediri. Adanya Museum Gudang Garam di harapkan dapat memfasilitasi pengguna dan memberikan manfaat kepada pengunjung, pengelola dan pemerintah.

Jika perancangan ini direalisasikan maka berikut ini merupakan saran yang dapat dipertimbangkan oleh beberapa pihak :

1. Bagi pengelola tempat agar dapat memfasilitasi aktivitas dan kebutuhan pengunjung secara maksimal.
2. Dibutuhkan tenaga yang berkompeten dan kerja sama yang baik antara pengelola, masyarakat serta pemerintah agar hal tersebut dapat terus berkembang dan mengedukasi.
3. Perlunya kajian lebih dalam lagi untuk mengembangkan perpaduan konsep dan tema dengan potensi yang ada ke dalam perancangan Museum Gudang Garam di Kota Kediri.



C. DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Tomy. 2010. *Konsep Perencanaan dan Perancangan Galeri Seni Urban Yogyakarta Dengan Penekanan Pada Pencitraan Bentuk Bangunan Kontemporer*. Tugas Akhir. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Francis D.K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga. 1999. Hal. 66
- Nurul Wulan S., *R.A.G.A.M Gaya Interior Sesuai Kepribadian*, Jakarta, Griya Kreasi, 2010.
- Pamudji Suptandar J., *Desain Interior*. Jakarta, Djambatan, 1999. Hal. 52
- Panero, Julius. 1979. *Data Arsitek*.
- Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang*. Jakarta : Erlangga
- Rahajeng, Sabrina O. 2007. *Solo "The Spirit Of Java". Naskah Publikasi Tugas Mata Kuliah Kebijakan Pemerintah. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Diponegoro*. hlm 1-2.
- Sunarmi, *Metodologi Desain*. Surakarta. 2008. Hal. 46
- Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design II*. Jakarta : Erlangga
- <https://yanapratamaa.wordpress.com/2015/10/15/industrial-concept/> diakses pada 16 April 2017 pukul 12.25 WIB
- wpapsolo.blogspot.com/p/jome.html?m=1 diakses pada 03 April 2017 pukul 06.48 WIB